平成8年11月30日発行第3巻第8号通巻第15号

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評



注目メーカー全特集

カプコン～完璧を目指す、華やかな格闘帝国
セガ～時代を疾走するクールな奇才たち
ESP～理想を追う異能集団の可能性
KAZe／アトラス／コナミ／ZOOM／ライジング／PIL／コンパイル

1996 Vol.12 DECEMBER

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

＜北海道＞
札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
BOOKSいずみ厚別南店
函館市　オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）

＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
ドキドキ冒険島　青森店（サンロード青森よこ／浦町奥野351-1）

＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）

＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）

＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）

＜福島県＞
郡山市　見聞録（軍用道路沿い）
田村郡　本の文楽船引店（国道288号線沿い／番匠1-1）

＜群馬県＞
太田市　アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）

＜茨城県＞
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）

＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）

＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
メッセサンオー（中央通り沿い）
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）
コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
BOOKSファントム（池袋駅東口明治通り沿を左に行き、六ッ又交差点を交番に沿って左折しすぐ）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
京王ブックスプロムナード店（京王百貨店７階書籍売場）
青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
コミック高岡（靖国通り沿い）
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
杉並区　BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）
羽田　山下書店（羽田空港内）
品川　明屋書店（西五反田1-3-8）
調布市　パソコン&ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
書原 つつじヶ丘店（OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　BOOK'S　BAN BAN（町田街道バス停木曽住宅そば）
久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）

＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）
セキカワ書店Vol.1（相鉄天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
相模原市　Ｂｏｏｋｓ　Ａ（陽光台6-8-16）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）

＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
新潟市　万松堂（古町通り6番町）

＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

＜福井県＞
福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）

＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
コミックワールド二昌店（中区栄3-27-7）
西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
岡崎市　シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）
知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー3Ｆ）

＜三重県＞
四日市市　文教堂書店四日市店（AMスクエア5F）

＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）

＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）

＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店1階（浪速区日本橋3-6-18）
ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）

＜兵庫県＞
伊丹市　ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）
加西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
西村書店（加西市役所より東へ500m）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店　漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）

＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）

＜岡山県＞
岡山市　ブックス飛行船　北方店（中国銀行法界院支店横／大和町2-726-1）

＜島根県＞
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）

＜和歌山県＞
和歌山市　いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山２階／中野31-1）

＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）

＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

＜福岡県＞
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隅8-12-18）
積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷲野1012-1）

＜宮崎県＞
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが《書店名、都道府県名、住所、電話番号、お店の目印になるもの、ゲーム批評の取り扱い部数》を明記されたFAXを頂ければ幸いに存じます。（担当・高橋）

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1996 Vol.12 DECEMBER

Illustration / Kinu Nishimura
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

今号の「流通時評」「エビスからの手紙」「韮沢靖のビデオズモンスターワールド」はお休みです。

カシオ計算機落ち物パズル特許取得の波紋

**カシオ計算機が取得した
ゲームの基本特許を巡って
業界が揺れている。
ゲームの知的所有権の
あり方とは何か。**

TOPICS

業界を席巻した特許取得の波紋

カシオ計算機の取得した、落下ゲームに関する基本特許に関して、ゲーム業界が大きく揺れている。「ゲーム＆ウォッチ」の大ヒットなど、昭和50年代後半に玩具業界を席巻した電子ゲーム機器。同社は、デジタル腕時計等に組み込める電子ゲーム用に、昭和57年に落下ゲームの基本特許を出願。既に審査が終了し、平成4年に特許の登録が済まされている。その内容は、ランダムに落下してくるブロックを積み上げて得点を競うという物で、機能的には「テトリス」などの落ち物ゲームに類似している。同社は、その後任天堂、コンパイル、コナミなど落ち物パズルを発売している各メーカーに対して特許取得の伝達を行った。これにより業界は震撼。自分たちの作ってきた落ち物パズルが、特許侵害に当たる可能性が出てきたからだ。

編集部では、特許庁より当該特許の公報を入手すると共に、カシオ計算機に一連の動きに関する取材を申請。だが、「ノーコメント」（広報）という回答を得たのみだった。一方、「テトリス」を初めとして多数の落ち物パズルを発売している任天堂からは、以下のコメントを頂いた。

「ゲームソフトに関する発明やアイディアの保護は特許法の定める範疇にある。今回の事例は、落ち物というゲームの基本的なアイディアの部分にまで、特許法の運用を広げた点がポイントだと思われる。知的財産の保護は世界的な潮流ではあるが、特許をゲームの基

> **㊲特許請求の範囲**
> **1　ゲーム表示装置と、**
> **このゲーム表示装置に落下物を一方向から他方向へ落下移動するように表示する落下物表示制御手段と、**
> **この落下物表示制御手段で表示される落下物を順次積み上げ表示する積み上げ表示制御手段と、**
> **外部操作スイッチと、**
> **この外部操作スイッチの操作により上記積み上げ表示制御手段によつて落下物が積み上げ表示される位置を変更する表示位置変更手段と、**
> **この表示位置変更手段によつて積み上げ表示された表示内容に応じた得点データを得る得点記憶手段と、**
> **この得点記憶手段に記憶された得点データを表示する得点表示手段とを備えたことを特徴とするゲーム機能付電子機器。**

カシオが取得した特許請求の範囲。落下ゲームの基本的な仕様が記されている。特許公報より転載。

本的なアイディアの部分にまで拡大、保護することに疑問視はある」（広報室）

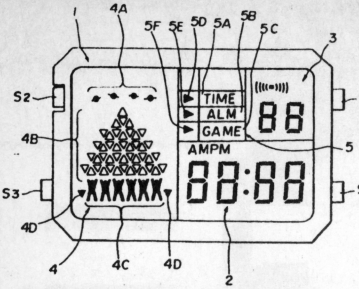
TOPICS
著作権より強い効力を持つ特許権の内容

著作権や意匠権、商標権などと共に、知的所有権の大きな柱である特許権。著作権が思想感情や個人の表現物を保護するのに対して、特許権は技術的なアイディアや発明の内容を保護するという特徴がある。また、製品やゲームが完成した段階で自然発生的に生まれる著作権や、取得が比較的簡単な商標権などとは異なり、特許権はまず発明を特許庁で審査して認可される必要があり、審査にも長い期間が必要とされる。過去にもタイトーが「スペースインベーダー」の特許を出願中に幾多の海賊版の存在に悩まされ、急遽著作権侵害による訴訟を起こしたという経緯がある。

一方で、特許権は一度認可されると、著作権よりも広い範囲で権利を主張できるメリットがある。同じアイディアや表現のプログラムがあっても、プログラムの内容が異なっていれば著作権侵害を認めさせることは難しいが、特許権の場合は発明や機能の内容を考慮するため、特許権侵害を訴えることが可能だ。そのため、今回の事例のように、一見まったく別の落ち物パズルでも、特許権上では、すべてカシオ計算機の取得した落下ゲームの範疇に入り、特許侵害に当たる可能性が生まれてくるわけだ。

「著作権ではなく、特許権でゲームを保護できれば、ゲームの海賊版に悩まされている弊社には非常に有り難い。だが、落ち物という単純なアイディアで特許が取れるということは、画面内をプレイヤーキャラクターが縦横無尽に動き回れる機能を初めて実現させた『ドンキーコング』でも可能ということで、以降のゲームはすべて類似だということになる。それが本当に妥当なのかは疑問。正当な権利保護の為に本法が正常に機能するか否か今後の動きに注目している」（任天堂広報室）

現在、任天堂はカシオ計算機の落下ゲームに関する特許の無効審判を求めて提訴、裁判が継続中。この判決が今後のゲーム業界におけるアイディアの保護に対する一つの事例になるとして注目を集めている。



同特許公報より。デジタル時計に組み込まれた電子ゲームの基本レイアウト。



任天堂「パネルでポン」。アイディアの保護のあり方とは何か。

TOPICS
求められる業界のコンセンサス

今後世界的に重要視されていくであろうゲームソフトの知的所有権の保護の問題。保護の領域も拡大する傾向にある。また、それに伴いこうした権利紛争、それも国内に留まらず国際間での争いが増加していくことと予想される。

だが、これまでテレビゲームは、既存のアイディアや進化樹の上に、新しい技術やアイディアを接木していくことで、徐々に進化を遂げてきた。それを、特許権などで一気に囲い込み、他者を排斥するのでは、ゲーム自体の未来を閉ざしてしまうことになる。CESAでは「知的所有権の保護に関する問題はCESAが取り組む重要な課題の一つ」（広報）としている。求められているのは業界全体での同意やルール作りだ。弊誌でも今後の動向を注視していきたい。

（編集部）



総力特集!!

注目メーカー全特集

個性を競う
実力派ソフトメーカーたちの
魅力に迫る!



弊誌はこれまで、ハードや業界の動向について、またRPGやアドベンチャーといったジャンルについてなどを特集という形で取り上げてきた。しかし、ソフトの送り手である「ゲームメーカー」そのものに焦点を合わせたことは少なかった。そこで、星の数ほどあるゲーム制作会社の中から、良質のソフトを制作している注目すべきメーカーを十一社ピックアップし、大々的に特集を組むことにした。題して「総力特集!! 注目メーカー全特集」。

　ここに取り上げるメーカーは、アーケードゲームしかリリースしていないメーカーもあればパソコンゲーム専門のメーカーもある。ゲームに対する思想、方向性も千差万別だ。ただ、すべてのメーカーに共通していえるのは、リリースするソフトだけでなく、会社ひいては人にとても魅力があるということだろう。

　では、その魅力とは具体的にどういったものなのであろうか？ 各メーカーの屋台骨を支える人物に意見を聞き、彼らの言葉の中からそのメーカーが持つ魅力を分析していきたい。

　ゲーム業界にとって価値あるメーカーたちの素顔とは？ これは要注目である。

TRY NEXT

株式会社カプコン

完璧を目指す華やかな格闘帝国

**格闘ゲームの巨大な柱を中心に
次々とヒット作を連発するカプコンに
徹底的に迫る！**



王道を進みつつも冒険を忘れない

アーケードで着実に業界内の地位を固めてきたカプコン。'87年に発売した「ファイナルファイト」で、横スクロールアクションの本流を作り、'91年には「ストリートファイターII」を発売。対戦格闘という新しいジャンルを確立し、世界中で大ヒットとなった。

その後、「ストII」シリーズを作る一方、「ヴァンパイア」「X-MEN」シリーズや、3D格闘の新たなアプローチを提示した「スターグラディエイター」など、格闘ゲームに対する飽くなき挑戦を続けている。そして、より2D表現を高めた新基板「CPS-SYSTEMIII」を開発、その基板でいよいよ「ストリートファイターIII」が登場する。

その一方で、幅広いユーザー層に受け入れられロングヒットとなったアドベンチャーゲーム「バイオハザード」、低年齢層に強くアピールする「ロックマン」シリーズなど、格闘ゲーム以外のジャンルでも大いに気を吐いている。

また、JリーグやTV番組への積極的なスポンサー活動など、関西を代表する企業として、カプコンは大きく躍進しようとしている。

確実に遊ばせてくれるカプコン作品は、多くのユーザーから信頼を得ている。王道を進みつつも、決して挑戦を忘れず、冒険を恐れない。尽きることないカプコンのチャレンジ精神は、どこから生まれてくるのだろうか？

華やかな格闘帝国、その強さの秘密に迫る。

徹底インタビュー

岡本吉起

ゲーム業界変えて見せます！



日焼けした浅黒い肌、肘にすり傷。自転車で鍛えた体をラフな服装で隠し、関西弁のマシンガントークで聞く者を思わず引き込む。ポジティブの固まりのような男。それが岡本吉起氏だ。彼が今、カプコンのすべてを語る。

編集部（以下編）：今とてもカプコンさんは勢いがありますよね。

岡本：ありがとうございます。そう言っていただけると、めっちゃ嬉しいですわ。でも、カプコンの実力はまだまだこんなものじゃないですよ。いろんなところを変えて、もっともっとカプコンを大きくしてみせます。それどころか、この2年間でゲーム業界を変えてみせますよ。

編：本当ですか？

岡本：ええ。良い方向に絶対変えますよ。まあ、いろいろと言われていますが、カプコンって組織的にしっかりしていると思うんですよ。僕の下にはちゃんと船水（船水紀孝氏カプコンゼネラルマネージャー）がいてフォローしてくれる。船水の下にもちゃんと人間がいる。それもただ上司の意見をハイハイ聞くだけでなく、自分なりの考えを持っている。人が耕した土地にものを作るだけじゃなく、新しい土地を耕せる人間がカプコンには大勢いるんです。実に頼もしく思っています。

みんなに好かれるメーカーでありたい

編：さきほどカプコンを変えられるとおっしゃいましたが、どのように変えられるのですか？

岡本：具体的にですか？　いや具体的には言えませんよ（笑）。ひとつ言えるのは、カプコンは「誰か





らも好かれる、誰からも嫌われない会社」になろうとしていることです。前回のゲーム批評（11号）で、「信頼している、信頼してないメーカー」という記事がありましたよね。あの中でカプコンが信頼している方に入っていて、信頼していない方には入っていなかったことが、とても嬉しかった。僕の理想としては、信頼しているランキングのトップで、信頼してない方にはベスト百位にも入らない、それが目標なんです。一部に好かれていて一部に嫌われているのでは意味がない。すべてのユーザーが「カプコンのゲームって、いいよね。ハズレがないよね」「同じ5800円出すのなら、やっぱりカプコンのソフトだよね」と思ってくれればいい。そうなるためには、出すゲームすべてが良くなくてはいけない。我々はそれを目指しているんです。



編：今は数多くのソフトが出ていますが…。

岡本：でも、山のようにソフトがあっても必ず本命は残るんです。カプコンはいつも本命でありたい。カプコンが出す前に他社からソフトが出ても、「まあ待っとれや。本命はウチやで」と後から出して、それをユーザーが選んでくれるという流れを作りたいんです。

「バイオハザード」はクソゲーだった!?

編：岡本さんから見られたカプコンの作品はどうですか？　例えば「バイオハザード」ですとか。

岡本：僕は「バイオハザード」に関しては、評価がめっちゃ辛いですよ。マスターアップの2週間ぐらい前の段階では、クソゲーの中のクソゲーでしたから。あまりにも酷かったので、直すべき箇所をバーっとリストアップしたんです。そしたら、「えー、こんなに直すんですか！　2週間じゃとても無理ですよ」と言ってきたけど、とにかく直させました。

編：そんなに酷かったんですか？

岡本：例えば、敵が出てきて「バン、バン、バン」と撃ったんだけど、これがぜんぜん当たらない。「なんで当たんないの？」って聞いたら「弾が全部ゾンビの顔の横を抜けていますよ。ちょっと右でしたね」とか言って。本当に「お前、しばいたろか」って思いましたよ。「アホかお前は！　俺が壁を撃とうと思ったように見えたか？　直せ！」と叱って、敵をホーミングして撃つように直させたんですよ。まあ、あんなにヒットしたのに内部の僕が文句言うのもなんですので、たいがいは我慢してるんですが（笑）。そういった不満点を「バイオハザード2」では全部なくしたいですね。

編：あまりにもシビアすぎると、面白さが伝わらないですよね。「X－MEN vs.ストリートファイター」はいかがですか？

岡本：あれを初めて見たとき、僕、すごく感動したんですよ。すごい若手が担当したんですけど、あれだけの期間であそこまで完成度の高い作品に仕上げたのは、すごい才能ですよ。それに、普通あれだけの仕事をしたら、鼻が天狗にな

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

自社の製品であるソフトに誇りを持てるメーカーであること。
（東京都　みきぷー）

って、エレベーターの扉が閉まらないようになったりするもんですけど（笑）、彼はそうならない。自惚れないところがまた偉いんですよ。トミタくんって言うんですけど、そこにまた惚れ込みました。「X-MEN vs.ストリートファイター」は、とにかくリズムがいいんですよね。技をパパパンパパパンとたたき込むリズムが気持ち良い。

編：そういった面白いゲームを作る秘訣はなんでしょう？

岡本：それは正直に言って分からないですよ（笑）。僕は今、現場の人間じゃないから。「お前は何をしているんだ」って言われたら、「もう隠居ですよ」と答えるしかない（笑）。

才能は誉められてこそ伸びるものなんです

編：もともと岡本さんはなぜゲーム業界に入られたんですか？

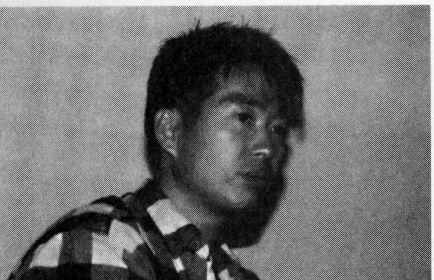
岡本：僕がゲーム業界に入った理由は、本当にたまたまなんです（笑）。最初、東京にある出版社に内定が決まって、僕自身そこに行こうと思ったんですけど、そのことを彼女に話したら「東京に行くんだ。じゃあ、お別れね」と言われて焦りまして（笑）。「ちょちょちょちょちょっと待て、ちちちち違うねん。あれは滑り止め。今から大阪の会社受けるねん」言うて、慌てて大阪の会社を探して、いろいろある中で給料の一番高いところを受けにいったら、たまたまゲーム会社だった。本当に入社するまで、その会社のこと知りませんでしたもん。で、グラフィック描きとしてそこに入ったんですけど、上司から「人間が面白い」と妙に気に入られて、ある日「どうだ、ゲームの企画やらないか。お前なら面白いもの作れるやろ」って言われました。

編：ゲームのことが全然わからないのにですか？

岡本：そうです。その時のことはとても言えませんが。

編：そしてカプコンに移られて「ソンソン」や「エグゼドエグゼス」などをお作りになられたと。

岡本：その話はやめて下さいよ（笑）。過去の作品についてはできれば触れてほしくないです。当時、企画マンとしてやっていたわけですけど、いつも「ゲームって、どうやって作ればいいんだろう」と悩んでました。本当に訳が分からなくなった時に、僕の師匠とも言える先輩がいろいろと助けてくれましたね。とにかく、絶えず僕を励ますんです。僕のことをキハチって呼ぶんですけど、「キハチくん。君は才能がある。君ならこの会社で一番になれるよ」っていつも言ってくれて、めちゃくちゃ嬉しかったですね。子供の頃から誉められたことなんてめったになかったですから。自惚れてるとはよく言われますけど（笑）。それで「こんなに励ましてくれるんだから、期待にこたえなきゃ、恩返ししなきゃ」と胸に誓って、ここまで頑張れたんです。



岡本吉起（おかもと・よしき）
（株）カプコン開発本部取締役本部長
1961年6月10日生まれ。事実上カプコン開発のトップ。アーケードとコンシューマを統括的にプロデュースしている。

編：もともと才能がおありになったのでは？

岡本：いやいや。僕なんか、これっぽっちも才能なかったですよ。過去の作品を見れば分かるじゃないですか（笑）。やっぱり人って、おだてられると伸びるものですよ。ゲームが駄目な時は怒りますけど。

クリエイターは目に見えるかたちで評価を

編：今、ハードの性能向上にともなって作品性などが重要視されてきて、ゲーム自体が「商品」とい

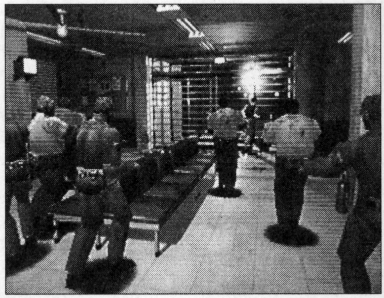
読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。
旧ハードのこともちゃんと考えるメーカー。
（埼玉県　緑の砂糖）

うものから「作品」へと変わって来ているようにも見えますが…。

岡本：そんなのウソッパチですわ。だってゲームって売れてナンボの商品でしょう？　立派な商売ですわ。でも、その商品を作る中で、プロならばきちんとユーザーがお金を出したことに損したと思わせないものを提供するのが大切ですよね。それがプロっちゅうもんですわ。それで、儲けたお金でたくさん給料を出してやって、目に見える形でちゃんと頑張った奴らを評価してやりたい。企業として、目に見える形で評価する。それが大切なことだと思います。

編：そうしたクリエイターたちの露出の問題で、現場の人間が、自分の評価に対して疑問を持ったり、自分の名前が出ないなど不満を持って、移籍するという話も良く聞きますが。

岡本：若いクリエイターたちが、会社の方向性や考え方の相違ならばとにかく、お金で簡単に移ったりするのはどうかなとは思います。本当に仕事が出来る人間ならば認められるべきですけど、たった一本や二本ソフト制作にかかわっただけで、「会社は俺を認めてくれない」というのはおかしいですよ。プロ野球の選手で、今日4打数4安打だったから明日から4番にしてくれっていう奴はいませんよ。4番は、安定感と実績があって初めてなれるものです。また、本当に自分は仕事が出来る、才能があると思うのなら、企業を出て個人でやればいいんです。自分で借金して、一から十まで責任を取る形で勝負しないのは、やっぱり自信がないからですよ。


爽快感を高めたという期待の「バイオハザード２」。

編：なるほど。

岡本：企業に入って育ててもらったことも忘れて、「俺には実力がある。なのに会社は俺を認めない」とか言うのは、ちょっとどうかと思いますね。会社の一員なんだから、協調性がないと駄目ですよ。

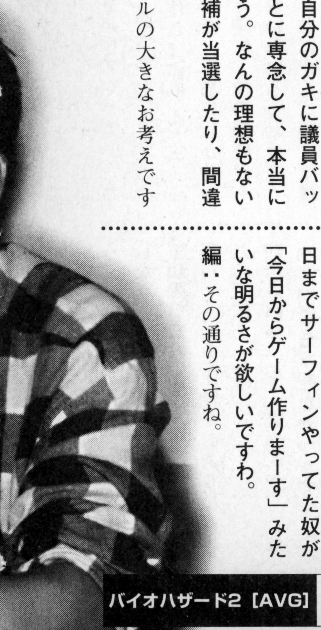
編：そういった協調性の大切さとかを教えたり、人を育てるのは大切ですよね。

岡本：人を育てるのは楽しいですよ。実は今、専門学校の講師をしてましてね。僕、社員を会社に入る前から教育したいんです。もっと言えば、小学生の時から育てたい。すべての人間をそうやって教育したい。でね、本当は僕、政治家になろうかなー思うてるんですわ。政治家になって日本の悪い部分を変えて、みんなが幸せになって世界中の憧れとなるような国にしたいんです。それが今の政治家は、自分のことしか考えていないでしょう。自分のガキに議員バッジを譲ることに専念して、本当にバカかと思う。なんの理想もないタレント候補が当選したり、間違ってますよ。

編：スケールの大きなお考えですね。

岡本：とにかく、影響力のある人間になりたい。僕、社長になるつもりでカプコンに入社しましたから、あと5年でなれなかったら辞めます（笑）。他の社員にも、周りの人間を感化するような人物になれと常々言っています。何をすればいいのかわからなかったら、とにかく明るくなればいい。自分が明るくなれば周りも明るくなるでしょう。気分が暗いと、絶対に良い方向には進みませんからね。我々が行っているゲーム作りという仕事は、まさに夢を売る商売。だから、ごく身近にいる人々を明るくさせることすらできない人間が、面白いゲームを作れるわけがない。なんだってそうでしょ？　ゲーム業界って、どうも湿っぽいイメージがありますよね。そんなジメジメした業界じゃなくて、昨日までサーフィンやってた奴が「今日からゲーム作りまーす」みたいな明るさが欲しいですわ。

編：その通りですね。



バイオハザード2 【AVG】
メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：未定／発売日：'97年3月予定

岡本：今後カプコンが成長していくために必要なのは、まずなにより社員の明るさです。先ほど師匠の話でも出ましたが、辛い時はみんなで励まし合ったりおだて合ったりしながら、とにかく全員が明るくなって、社内のエネルギーを高めていけば、おのずと会社は成長する。それが僕の持論ですね。

僕はカプコンに恩返ししなければならない

編：他にポリシーみたいなものはお持ちですか？

岡本：正直に生きることです。もちろん、みんなにも正直になってもらいたい。なにが嫌いかって、とにかく嘘が嫌いなんですよ。いろいろな人と会う機会があるんですけど、明らかに「お前、それ嘘やろ」って分かる時がある。もっとみんな正直になれば、何事もやりやすくなると思うんですけど。カプコン内でも、なるべく嘘のないようにと言っています。以前の話ですが、ハードメーカーにロムを持っていった奴が、バグが出ているのを知っていながら持っていったと言うんですよ。「なんでそんなことすんのや」って聞いたら、「直していると、納期に間に合わないと思ったから」と言うんです。「バカかお前は。バグが出ましたので期限に間に合いませんって正直に言え」と叱ってやりました。それって、「絶対にストレート投げるよ、俺は直球勝負なんや」って言っておきながら、投げる時に後ろでカーブの握りに変えるようなもんじゃないですか。やっぱり商売なんだから、嘘ついたら絶対あきませんよ。なにごともみんな正直になりましょうよと言いたい。僕なんか、いつもド真ん中ストレート勝負ですわ（笑）。


「X−MEN vs. ストリートファイター」とにかく豪快なゲームだ。

編：ゲーム業界について思われていることはございますか？

岡本：とにかくゲームが溢れすぎてますよね。百発撃って何発か当たればいいだろう、みたいな考え方は絶対にやめたほうがいい。今、ゲームの質と売れ行きは必ずしも比例しないんです。コマーシャルなどをうてば、どんなゲームもそれなりに売れますよ。コマーシャルソングがなぜ売れるかっていうと、フレーズがたくさん流れて、耳につくから。もともといい曲かもしれないけど、それがあんだけ世間に流れれば売れて当然ですよ。ゲームメーカーの中には、ゲームの質ではなく、マーケティング力だけで勝負しているメーカーもあります。どうしようもないゲームを山のように作って、それを一生懸命データを調べながら売り捌いてくという感じで。確かにマーケティングは大事かもしれないけど、一番重要なのはやはりゲームの質なんですよ。質で売れたソフトは、マーケティングで売れたソフトよりも寿命が長いし、ユーザーの満足度も大きい。長い期間で考えた時、やはりソフトの質は最優先しなければなりませんね。



編：他には何か？

岡本：危惧しているのは、十年前からゲーム作っている顔ぶれが、いまだに第一線で活躍していて、新しい4番バッターが育ってきてないことですよ。雑誌なんかを見ても、昔も今も顔ぶれがほとんど同じ。どんな業界でも、新しい人材が出てこないと成長しないものです。ゲーム業界は勢いがあるように見えますが、もっともっと新

X-MEN vs. ストリートファイター【格闘ACG】　メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'96年

しい人間がバンバン出てこないと危ない。
編：確かにそうですね。カプコン社内はどうですか？
岡本：僕が見た感じ、若い柱がどんどん立ってきていて、かなり良い感じですわ。自分で言うのもなんですが、期待していいと思いますよ。僕も早々にリタイアするつもりでいますし（笑）。とにかく、せっかくカプコンというものが生まれたのだから、何がなんでも続けていって永遠にカプコンの名を残したいんです。恐竜みたいに、カプコンはここで絶滅しましたとか言われると、あまりにも悲しいじゃないですか。同じアーケードメーカーが消えていくのを見てきましたし、ウチは絶対にそうはならないぞと常に思っています。僕自身、カプコンというメーカーが大好きだし、愛していますから。ここまで育ててもらって今も好きにやらせてもらっているカプコンに、なにがなんでも恩返しをしていきたい。また、カプコンを支えているファンのためにも、良い作品をどんどん作って恩返ししたいと思います。
編：本日は長い時間ありがとうございました。
岡本：いえいえ、本当に楽しかったですよ。個人的にゲーム批評がすごく好きなんで、これからもガンガンやっちゃって下さい。カプコンのゲームもボロクソに言って下さい。

（聞き手／斎藤　構成／斎藤・松井）

カプコン広報

CS販売事業部
マーケッターグループ 宣伝チーム長
永井淳一氏

「たとえば、面白くないゲームがあったとしますよね。そういったゲームを『これは面白いですよ、売れますよ』って言うのは、確かに広報宣伝だけど、ある意味で嘘でもあるんです。その点カプコンは、開発の方がしっかりとしたソフトを作ってくれるから、本当に面白いソフトを『これは面白いですよ』と正直に言えるところが、広報として幸せですね。

売れ行きが芳しくないソフトがあったとした場合も、そのソフトには必ずどこかに開発者のこだわりとか長所があるわけですから、売れないのはその長所や魅力を伝えきれなかったということで私ども広報の責任だと常に考えるようにしています。広報の役割っていうのは、そういったソフトの魅力をいかにユーザーに伝えられるかですよね。開発者の意図を汲み取って面白さを伝えて、それをユーザーが手にとって遊んで喜んでもらえるようにするという、そんな橋渡し役でありたいんです。」（談）



読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

自社のゲームの短所、長所を客観的に見る事の出来るメーカー。
（愛知県　林　博仁）



トップディレクター
船水氏 Wインタビュー!! 安田氏
トップデザイナー

「ヘボい3Dより凄い2Dを作りたい!」

常にハイレベルの作品を提供し続けるカプコン。そのトップで作品を監修する船水氏、そしてカプコンのグラフィック担当を束ねる天才グラフィックデザイナー「あきまん」こと安田氏にお話を伺った。

ゲーム性を生かすキャラ作りを心がけています。

編：お二人はいつ頃からカプコンに入られたのですか？

船水：安田とはほとんど同期なんですけど。岡本の次の年、初めてカプコンが新卒を採用したときに。

編：じゃ、長いですね。

安田：カプコンの中心になっているのは僕らの年代が多いんですよ。

編：初めて手がけられたソフトというのは。

船水：「ガンスモーク」。

安田：そうなんだ。

船水：「ガンスモーク」のキャラクターを描いて、あまりの才能のなさに、それっきりキャラクターデザインはやめました（笑）。

編：それからはゲーム作りの方に？

船水：作品全般のチェックと企画をやってます。

安田：僕は最初は背景描いてたんですけど、そのうちいろんなものを作り始めて、いつのまにかこうなっちゃってという感じですね。

編：安田さんはアーケードキャラクターのほとんどを手がけられてるんですか？

安田：まず「ロストワールド」があって、次に「ファイナルファイト」。「ストII」以降は基本的なデザインをほとんど起こしています。監修だったりデザインだったりいろいろですけど。

編：カプコンさんのキャラクターは、どれもすごくデフォルメが効いていて、機能美にあふれていて素晴らしいですね。

安田：どうもありがとうございます。ナイスほめですね。僕、本当はディレクターやりたいんです。でも、人前で話したりするのが嫌いなんで、勤まらなかったんですよ（笑）。ゲーム作りが好きなので、やっぱりできるだけ面白くするためにデザインをしていきたいですね。自分の絵を自慢したいわけじゃないですから。

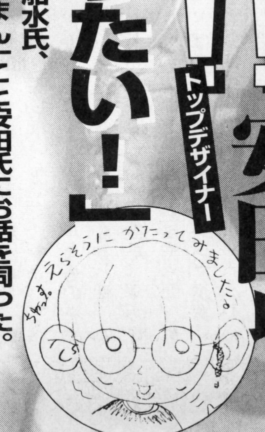
編：ゲーム性を生かすようにと。

安田：そうですね。たった一人の人間の個性なんてあっというまに消費されてしまいますからね。もったいないです。キャラクターは個人ではなくやっぱりカプコンのキャラクターであるべきです。

編：お二人の考えられているキャラメイキングのコツとは？

安田：俺のって、結構ヘナチョコですよ（笑）。

船水：性格付けをすごい最初にして、こいつはどんなキャラクターにしようと考えてしていますね。その最初の作りが良ければ良いほどいいキャラクターが出来て、そうじゃないとあんまりゲームとかみ合わないというか。



安田：後は、ゲームは例えばアニメーションなどと比べて、表現の幅が広いんですよ。ゲームのジャンルや性格で絵の様式みたいなものを決めることが出来る。アメコミ調とか、でかいキャラを描いたりとか。キャラ中心でいける。セリフもありませんし。

編：見た目ですべてを語るような？

安田：そうですね。

船水：で、行動が性格を表わしているというのが基本。一番典型的なさくらの例ですけど、デザインだけをみたら、みんな「げっ、これをカプコンのゲームで使うのか」って思うけど、それを動かしてみるとパターンとか、味付けで、カプコンのキャラクターにちゃんとなると。

編：たとえばさくらをデザインされたとき、赤い手袋とハチマキみたいな特徴をつけたりとか？

船水：記号ですね。キャラクターにはかならず記号をつけようというのはあります。春麗だったら、チャイナ服とボンボンと腕輪とか。他にどんな服着ても、腕輪と頭のボンボンがあれば春麗に見えるよ、という。

安田：まあ、基本は読まれやすいので、基本だけでもダメなんですけどね。

まねしても面白い、カプコン流ゲームの極意

編：カプコンとしてゲームを出す上でこれだけは守ろうというのはありますか？

船水：見て面白い。やって面白い。真似して面白い。聞いて面白い。まず見て面白いですけど、アーケードゲーム作る中で、グラフィックや、動きや、背景の美しさであるとかそういったものがまずよくなくては誰も目を向けてくれない。目を止めてくれなかったらだめですよね。そして、中味が面白くなくてはならない。みんなが楽しめるゲームでなくてはダメです。後は、人がやっているのを見て、これをやってみようと、うまい人の真似をしてみても面白い。そして、人からそのゲームの話を聞いているだけで、面白い。面白そうだと感じるゲームという。「スターグラディエイター」（以下スタグラ）で残念だったのは、人がやっているかっこいいプレイを真似しようと思ったときに、真似できなかったというのが…。

編：「スタグラ」のプラズマコンボって難しいですね。

船水：ちょっと。

編：「スタグラ」のデザインも安田さんですか？

安田：すいません。全然売れなかったもので（笑）。売れなくちゃだめですよね。これ封印したい過去のひとつなんですよ。

編：そうなんですか（笑）。でもゴアとかいいと思うんですけど。

安田：ゴアいいでしょ。自慢しながらも切ないんですよね。一応やるところまではやりましたからね。ちょっとこう変なやつ作ろうと思ったのに（笑）。ダメでした。

編：コンシューマではヒットを…。

安田：「スタグラ」というゲームは僕結構愛着があるんですけど、カプコンから一番最初に出る3Dゲームならば、「ストII」級がでなきゃダメですよね。「ストリートファイター」というものがあるんだから、それが、3Dになったら、「バーチャファイター」を脅かす存在であろうとみんな期待するじゃないですか。その期待には答えるべきじゃないかと。それが今回は出来ないから間違いなんです。

編：2D、3Dという観点ではどうですか？

安田：僕は、そもそも絵にかなうものはないと思っているんです。絵至上主義なんで、映画もただ単に価値がありそうなだけで、たいしたことないと。それだったら何の絵が一番好きかというと、マンガの絵が一番好きで、一番多分いいと思っている。ロートレックもセザンヌもピカソも、マンガにはかなわねぇと思っているんですよ。そんな中でわざわざポリゴンで立体的なものを作るというのは、魅力を感じないんです。多分、これから先はすごいリアルなものを作ろうとする人が出てくると思うけど、どうでもいい。ただ、今の時代の流れを意識すればやらなければならないかなとジレンマがありましたね。

船水：よく、2Dのカプコンと3Dのセガみたいな図式を作られて、

船水紀孝…株式会社カプコン開発本部ゼネラルプロデューサー。カプコン作品の全てを取りまとめるトップディレクター的位置にいる制作の中心人物。

いきなり「なんでここまで2Dにこだわるのか」って聞かれたりするんですが、別にこだわってないんですよね。僕も3Dなんて何とも思っていない。ゲームである事には何ら変わりはない。今だったら世界一の2Dグラフィックで作れるのに、誰がヘボい3Dを作るのか。だから作らないだけだよ、と。でも言い訳っぽくなると嫌なので作ってみました。

編：2Dと3Dの違いとか考えられましたか？

船水：あまり考えないで出来ちゃった。で、せっかく3Dなんだから、空間を使ってゲーム性を作ろうとしたんですよ。回避するだけでも横に避けたりとか…。まあ、「スタグラ」はそういう考えすぎたところがありまして。



安田氏描きおろしの春麗。線の力強さ、表情の豊かさなど絵だけで世界が伝わる。

好きなモノ、趣味は週間単位で変わります。

編：影響を受けた作品などはありますか？

安田：アメコミのすごいのは、筋肉のつけかたとか、ちょっと影響受けてます。アメリカの漫画家って、すぐ引退するんですよね。怠慢こいて（笑）。

船水：安田は、ありとあらゆるアニメーションが好きで。マンガも。昔の芸術家も好きなんだよね。

安田：けっこううまいよね。マンガには及ばないけど（笑）。

編：じゃ、画家とかで好きなのは？

安田：小学生のころにドガが好きでした。すごい美くしい女の人だと思っていて、絵が本人かと惚れたら、本人はおっさんだったんですよ（笑）。あと、印象派とかも結構好きです。マンガでは昔の安彦良和さん。

船水：趣味が週間単位で変わるんです。そのたびに影響うけて。

安田：こないだ、マイク・ミニョーラが好きだったのに、みんな知りだしてからいやになっちゃって。最近絵が崩れたからやめようと。

編：これから格闘以外で作ってみたいジャンルはありますか？

船水：RPGかな。カプコンって、「バイオハザード」作ったんですけど、まだ認めてもらえないような気がして。なんか大作RPGを作らないと認めてもらえないような（笑）。

安田：RPGは村娘とか細かいキャラがいっぱい描けますからやってみたいですね。自由度がすごい高いし、なんでもできるような。ドラゴンっているじゃないですか。て日本の風土にあってないのにやたらに人気がありますよね。あれをもうちょっと日本の風土に合わせてやってみようかなと。たとえばニホンザルって芋洗って食いますよね。だから、そういう芋洗って食うドラゴンがいてもいいんですよ（笑）。やってみたいんです。

編：では、最後にお二人のゲーム観みたいなものをお聞かせ願えますか。

船水：ゲーム観ですか？　やって楽しい。以上ですか（笑）。でもそれが全てですよ。

安田：厳しいのはどうもね。修行じゃないですからね。

編：ありがとうございました。

（聞き手・構成／斎藤亜弓）

安田　朗…株式会社カプコン開発本部第2・3・6グループ長、グラフィック全般を統括。ストⅡシリーズを始めカプコンキャラクターのほとんどを設定した天才デザイナー。イラストもメチャクチャうまい。

注目メーカー
ソフト批評 1

スターグラディエイター

システム面での作り込みが光る カプコン初のオリジナル3D格闘ゲーム。

個性的なキャラクターが魅力の本作品は、幅広い層にアピールできる面白さを持っていた。

「スターグラディエイター」は、プラズマパワーを操る超人たちの技と光の火花散る3D格闘ゲームである。

格闘ゲームは、数多くのタイトルがリリースされ、多くのユーザーに遊ばれる中、いつしかコマンドの複雑化や入力タイミングがシビアになるなど、高度なテクニックと駆け引きを求める方向へと進んで来た。このことが、格闘ゲームをあまりやらないユーザーをますます遠ざける結果となってしまった。格闘ゲームの初めは単純な操作であったことに立ち返り、簡単な入力方法の作品もリリースされたが、それは連打プレイを助長し、駆け引きのある闘いを求めプレイしているユーザーにはストレスでしかなかった。

新規ユーザーと格闘ゲームが得意なユーザーの両方が対戦しても面白みのある闘いのカタチ。「スターグラディエイター」は、そのことに対して一つの良いスタイルを示している。

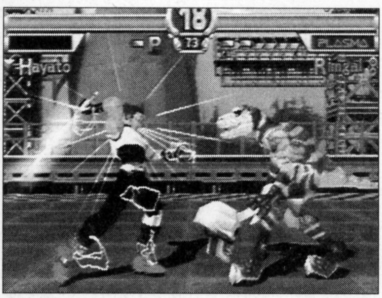
遊びやすさにつながるバランスの取れたシステム

まず、この作品のもっとも象徴的なシステムにプラズマコンボがある。これは単なるボタン連打に意味合いを持たせ、特定の順番にボタンを押していくことで特殊な連続技を繰り出すことができるようになっている。最初は連打プレイでも構わない。上手くなったら技と技のつながりを考えて押すようになればいい。

その他にもシステム面で工夫があり、ダメージ数値にしても、連続ヒットするたびに数値補正が働き、大きく絶望的なダメージにならないようになっている（コンボをファイナル手前で止めて、別の技を入れ、ダウン攻撃までつながると即死状態になることもある。しかしたいていはガードさえしていれば大丈夫なのだ）。また、ガードについても、守るだけではなく反撃もできるプラズマリバースがある。そういったシステムは他の作品でも使われているが、「スターグラディエイター」では入力の簡単さと発生時間の長さによって使い勝手のよいものになっている。この反撃のしやすさが、一方的な闘いのブレーキになっているのである。加えてキャラの個性を生かした動きは、闘う上での戦略性を生み、闘い方の好みに合わせたキャラ選びが可能になっている。

「スターグラディエイター」は、簡単な操作に立ち返りながらも、今までの格闘ゲーム以上に駆け引きの熱い作品に仕上がっていて、誰もが楽しめる作品である。惜しむらくは、アーケードにおいて今一つブレイクしなかったことだ。キャラクターも個性的であり、完成度も高いだけに、プレイステーションでブレイクすることを期待してやまない。

（岡元建三／プレイ時間：33時間）



一撃必殺のプラズマストライクを決めろ！

プロフィール
岡元建三
（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。
造形アーティスト。TVCM、映画、最近はゲームでの造形でも活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。先日、ジャイアント・ピーチのビデオを買い、繰り返し見る。大きな虫にあこがれる今日このごろ。

スターグラディエイター
【格闘ACG】

メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年10月25日

注目メーカー
ソフト批評 2

X-MEN VS.ストリートファイター

豪快かつ華麗に闘える2D格闘ゲームの進化形態

カプコンから発売された「X-MEN VS.ストリートファイター」は、ダイナミックな闘いを満喫できる対戦格闘ゲームだ。

夢のタッグマッチを実現させたカプコンの力量

「X-MEN VS.ストリートファイター」は、カプコン二大格闘シリーズが合体した、まさに「夢の競演」だ。

ゲーム内容の方も、夢の競演にふさわしく豪快で華々しいものになっている。同社「マーヴルスーパーヒーローズ」から受け継いだ、敵を浮かせてから空中で連続技を入れる「エリアルレイブ」、「ストリートファイターZERO」シリーズのゲージを消費して放つ必殺技「スーパーコンボ」をより派手にした「ハイパーコンボ」などをバシバシ決めるのは、ひたすら気持ち良い。さらに本作品は2対2のタッグマッチで行われ、二人で協力して技を繰り出す「ヴァリアブルシステム」など、にぎやかな祭典を一層盛り上げている。

このゲームを楽しむためには、やはりゲームに合わせて豪快にプレイすることだろう。ダッシュ、スーパージャンプを駆使して動き回り、隙あらば絶大なダメージを与えるハイパーコンボやエリアルレイブを叩き込む…。あらゆる通常技にキャンセルがかかったり、技と技とがつながる。そのため、一発でもヒットするとそこから体力をごっそり持っていかれるので、一瞬たりとも油断は出来ない。それが心地よい緊張感を生んでいる。



X−MENとストIIキャラが違和感なく同居している。

ここまでゲーム展開が忙しく、プレイ中にすることが多くなると、ついてこれなくなるユーザーもいるだろう。上級者と初級者の差がありすぎて、初級者はなかなか対戦プレイに手が出せないのが事実だ。また、技と技がつながりやすいため永久コンボといった弊害も出てきている。しかしそういった部分は、やりこめばやりこむほど遊び方が広がっていく奥深いゲーム性の表れとも言えるだろう。

敷居がやや高く、ある程度は格闘ゲームの経験値が必要だが、初級者でも練習次第で「エリアルレイブ」などを体得し、本作品ならではの面白さを体験することが出来る。また上級者は、永久コンボなどを使わず、より「魅せる」プレイを心がけて欲しい。「豪快かつ華麗」という美学を突き詰めるのが、本作品の楽しみ方であると思うのだが。

豪快な闘いをコンセプトに、「ストII」シリーズとはまた違う格闘ゲームの方向性を示した「X-MEN VS.ストリートファイター」は、カプコンの度量の深さと余裕を感じさせる作品である。

（須藤玲／プレイ時間：180クレジット）

プロフィール
須藤玲
（すどう・れい）
1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。最近、柄にもなく「オウガバトル」「ペルソナ」にハマり、サターンは冬眠状態。早く「サイバーボッツ」移植されないかなぁ。

X-MEN VS.ストリートファイター
【格闘ACG】

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'96年

株式会社セガ・エンタープライゼス

時代を疾走するクールな奇才たち。

VF3の大ヒットに沸くアーケード業界。一方で市場のマニア化への危惧も囁かれている。その中で一般層への指向を目指すAM1研、4研。そして新設された分室。彼らの存在はアーケードに新しい風を起こすのだろうか。

AM1研&4研

作品の一般層への訴求とは何か

今秋秀作を連出したAM1研、プリクラを始めアーケード全般を担う4研。彼らの求める理想のゲーム像とは。

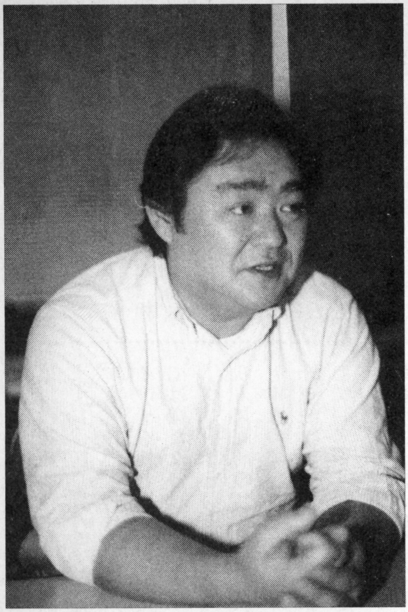
最先端のCG技術を用い、名実共にAM業界の最先端を行く2研、3研に比べて、比較的地味な印象が拭えないセガAM1研。その1研から、秋口に相次いで秀作タイトルのリリースが続いた。「ゴールデンアックス」シリーズの流れを汲む3D横スクロールACG「ダイナマイト刑事」を皮切りに、バットスイッチでの対戦が楽しい「ダイナマイトベースボール」。業界初の音声認識装置を備えたクイズゲーム「マジカル頭脳パワー!!」。そして4研との共同開発による「ウェーブランナー」である。一方、アトラスとの共同開発で今年のAM界の話題を独占した「プリント倶楽部」を始め、プライズマシン、各種筐体等いぶし銀の輝きを見せるAM4研。派手な格闘ゲームの乱立に隠れがちな彼らの存在にスポットを当てた。

SEGA

VFと同じ物を作っても意味がない

AM機器の開発を母体とするセガの中で、最も歴史のある部署、AM1研。その部長を務める中川力也氏は、1研の特色を「悪く言うと時代に乗れないのかも知れませんね」と語る。

「別にうちから格闘ゲームを出さないという訳ではないんです。ただ、ロケーション全体の品揃えも必要ですから、他の部署の穴を埋めていけばいい。バーチャファイターがセガの柱としてあるのなら、わざわざ同じ物を作っても、



中川力也：セガ第一ＡＭ研究開発部部長。'84年セガに入社。以後多くの作品にプログラマーとして係わり、'92年から現職。AM2研の鈴木裕部長とは同期の間柄。

仕方がないですからね」

インカムの高さから格闘ゲームが求められる現状。だが、都市部の大型店舗などでは、1階が大型筐体、中階層をメダルマシーンが占め、本来のビデオゲームは最上階に追いやられている例も多い。

「今、アーケードは普通の感覚で入って遊べる物が減っていますから。やっぱり一般層を引き戻したい。UFOキャッチャーやプリクラなど、ゲーム以外の目的で来た層に目を向けさせるゲームが必要なんですよ。プリクラの女子高生がアーケードの中まで入ってくるようになれば、男衆も寄ってきますし（笑）」

SEGA

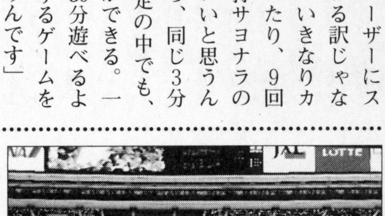
息子とアーケードに行って、遊べるゲームがないんです

これまで「タントアール」「エジホン探偵事務所」など、気軽に遊べるゲームも多く開発してきた1研。新作の3タイトルにも、バットスイッチ、音声認識、大型筐体など、何処かしらわかりやすさへの配慮が感じられる。

「ただ、今のゲームの形式が完成された物だとは考えていません。例えば野球の場合、サッカーなどと異なり、常時ユーザーにスティックを握らせている訳じゃないんです。極端な話、いきなりカウント2―3で始まったり、9回裏2アウト満塁、一打サヨナラの場面から始まってもいいと思うんです。ゲームですから、同じ3分で百円という価格設定の中でも、まだまだ自由な発想ができる。一方で、例えば千円で30分遊べるようなお金の取り方をするゲームを企画しても良いと思うんです」

新風営法の施行以来、一般化の努力が続けられて久しいAM業界。その一方で、ユーザーの嗜好やロケーションからの要望などに合わせて、徐々に市場自体がマニアックに移行しつつあるという声を聞くことも多い。

「どこかで一度レベルを落とさないと、新しい客層が取り込めなくなっちゃいますよね。実際問題、自分の息子とアーケードに行って遊ぶゲームがないわけで。ユーザーの世代交代みたいなものに上手について行かなければならない。今格闘を遊んでいる20歳前後の人たちが、10年後も格闘を遊び続けてくれるかというと、わからないですから。しかも新しく20代になる人たちが熱中するのは、果たして格闘なのか。格闘も当然残っていくとは思うんですが、やっぱりゲーム性は変わっていくと思います。僕らの頃はゲームと言えば業務用で育ってきました。でも、そろそろ家庭用で育ってきたユーザーがAMのコア層になってきている。だから、家庭用の方が深く遊び込める横スクロールACGなどを単純に業務用で出しても受けなくなっているんです。業務用だから楽しい物、その辺を色々と考えていこうと思っています」



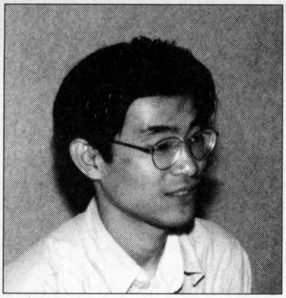
バットスイッチが野球盤を彷彿させる「ダイナマイトベースボール」

SEGA

現場の開発者が語る AM1研&4研

では、現場の開発者にゲーム観や部署の雰囲気を聞いてみた。相川佳己氏、彼は「ダイナマイトベースボール」のチーフディレクターであり、同じ1研からリリースされた前作「ファイナルアーチ」にも係わった人物である。

「前作より操作感を出したいということでバットスイッチの導入、またモデル2基板での野球ゲームということで、思い切って対戦をメインにして駆け引きの部分に重点を置きました。その分、守備は半自動化してメリハリをつけました。せっかく駆け引きに勝って打者を凡打に打ち取っても、守備が下手でアウトにできなければ、投打の駆け引きの意味が薄れますし、初心者に優しくない。しかも、守備の時はあまりバットスイッチを使わないので、忘れられては嫌だなと思いまして」



AM1研　企画開発課　相川佳己氏。

プロ野球という題材や、日本シリーズ直前のリリースという時期も重なって、ゲーマーに交じってサラリーマンなど一般層がプレイしている姿を見ることも多い。

「駆け引き重視だからといって、あまりマニアックにはしたくなかったんです。でもロケテストに出して、一般の人も楽しまれている姿を見て。これでいいんだと感じました」

対戦メインの作りで野球ゲームに新しい道を付けたこの作品。だが、前作「ファイナルアーチ」は、商業的には決して成功した作品ではなかった。

「前作が悪かったから続編を作らないのではなく、前作の反省を生かして新しい物を作ってみようということで企画を通して頂いた。非常に理解してもらえて、有り難かったですね」



AM1研　関孝朗氏（左）と、4研高杉知哉氏（右）。

一方、「ウェーブランナー」企画担当の関孝朗氏と、4研で筐体開発に当たった高杉知哉氏は、作品についてこう語る。

「激しい水しぶきの中で、ハンドル操作と体重移動という2つの要素を持つマリンジェットの操作性。でも、ロケテストを見ていると、初めての人には体重移動とハンドル操作の両方を同時には、まずできないんです。ただ、体重移動をなくすと、プレイヤーが自分たちで筐体を制御して遊ぶ『体汗ゲーム』（注）の意味がなくなってしまう。最終的に初級コースではハンドル操作だけでもクリアできる、でも順位はそれほど高くないように、難易度を調整しました」（関氏）

「今まで4研は割と受け身的な形で筐体制作を行うことが多かったのですが、今回はこちらからも企画を出して行きました。当初から2人乗りを謳い文句にして、わいわい遊べる方向性にゲームを振りたかったのですが、筐体自体は小さくしたい。ボディ関係にはかなり苦労しました。やはりハンドルから後ろの部分を見せたい訳ですから、そこを強調したデザインになりました」（高杉氏）

一般ユーザーの取り込みに体汗ゲームにかけられる期待は大きい。

「ゲーム好きの人にはもちろん、それ以上に、初めて来て面白そうだから、ちょっと遊んでみようというアトラクション的なノリで遊んでくれるユーザーを、大切にしたいですね」（関氏）

（注）セガ久々の大型筐体ゲームとなった「マンクスTT」より、従来の体感ゲームより、もう一歩進んだ、全身で筐体を操作するゲームという意味で「体汗ゲーム」という呼称が使われている。「ウェーブランナー」は、その第2弾。

SEGA

一般アーケード分野の市場を拡大していきたい

一方、AM4研の部長、宮本智司氏は、4研を「ルールも何もない、何でもできるフリーな部署」と語る。

「4研は『UFOキャッチャー』のようなプライズマシンもやれば、『スポーツフィッシング』などのオリジナル商品も開発する。ハードもソフトも手がけているんです。ただ、今の高度なCG技術に力を注ぐよりは、そうした技術を使わずとも結果的に質の高い商品を開発する方が良い」



宮本智司：セガ第四ＡＭ研究開発部部長。'66年セガ入社。スロットマシンの設計から開発に携わる。ウインドサーフィンの名手で、セガ・ウィンドクラブが団体で全国８位の実績を持つ。

大きくビデオゲーム、メダルゲーム、プライズマシンから成り立っているAM業界。これらのシェアは各々約三分の一。VF3など人気タイトルの発売によって変動はあっても、決して一つが過半数を超えることはないという。その中で、プライズを中心とした三分の一、一般アーケード分野の市場を広げるために、積極的に業界外へと出ていく必要があると宮本氏は語る。その好例が『UFOキャッチャー』であり、『プリント倶楽部』だ。

「『ウェーブランナー』にしても、本物のマリンジェットを扱っているお店からの注文が予想外に多いんです。その店にとって客寄せになるし、ゲームで興味を持った人が本物のマリンジェットの世界に入っていくきっかけにもなる。そうした、台数以上のニーズがあるんです。また、このゲームの開発中、なぜ2人同時に座って遊べる必要があるのか、1人用に特化した方が良いという指摘を上から何度も受けたのですが、何と言われても変えませんでした。一人で遊ぶと、飽きるのも早いんですよ。それよりも親子連れやカップル客を引き込みたかった。結果的にも、こちらの方が売れてますからね」

こうした「流れ」を掴む目、いわば感性を磨くことと、実作業の速さの必要性を宮本氏は語る。アストロシティ筐体を2台重ねたバーサスシティ筐体の開発も、元は違法に筐体を改造して通信対戦台を設置していたロケーションにヒントを得て自社開発したことがきっかけになったという。隠れたロングセラーとなっている「スポーツフィッシング」も、釣りと業務用ゲームの融合という全く新しい楽しさを生み出した。前例のない物だけに開発に疑問を投げかける声も多かったというが、『1』では500台、『2』では千台を越える数の筐体を出荷するヒット作となった。

「『プリント倶楽部』、『ネーム倶楽部』などの倶楽部シリーズを普及させていきたい。VF3人気で普通のお客さんが店舗に入りにくくなってきていますから。別にアーケードだけでなくても、デパートでもスーパーでも、人の集まる所ならどこに置いてもいいわけですし。今、20代の人にセガの名前を認知していただきました。この世代の嗜好はわかりましたから、後は彼らに合った物を、徐々に手を加えながら作り続けていけばいいわけです。でも、今の赤ん坊たちが、今後どういう観念で動いていくかは、まだわからない。それを計るヒントは、周囲にいっぱいあります。若い人にはない、これまでの経験もありますからね。時代と一緒に流れつつ、彼らを如何に取り込んでいくかがポイントだと思います」

AM分室

セガ第8のラボ、AM分室の素顔

「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」でデビューしたAM分室。セガ新鋭の部署を構成する奇才たちの素顔に迫る。

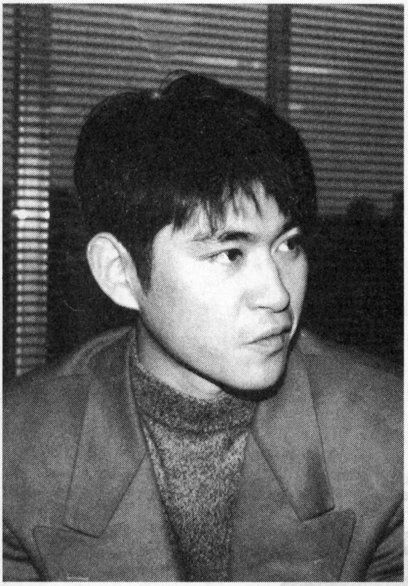
従来のセガAM7部署に加えて、今春新設されたAMソフト研究開発本部分室。その中心メンバーは、3研で「セガラリー」を開発してきたチームである。先日、「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」でデビューした分室の、主要メンバーの4人に迫ってみた。彼ら自身のゲーム観とは。そして、その理想は「ツーリングカー」でどのように結実したのだろうか。

SEGA

作品よりも人材をより重視したい

分室室長を勧め、「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」ではプロデュースを担当した水口哲也氏。彼は自身のプロデューサーという役割について、こう語る。

「映画と同じで、作品が大きくなって、制作に配慮する要素が増えるほど、ゲーム業界でもプロデューサーという役割が重要になってくると思います。最近では弊社の作るゲームは三分の二が世界市場で売られていますし。その中で社外での交渉や進行、資金面などでアーティストたちにストレスが出ないように、現場をサポートしていく。それを第一に考えて仕事をしています。『俺の言うようにゲームを作れ』と言うやり方よりも、開発陣全員の長所を引き出して、作品を最終的な着地点に持っていくための努力をしたい。それが僕のスタイルだし、また、僕らに合っていると思います。もし作品を取るか人材をとるかと聞かれたら、僕はやっぱり後者を選びたいんですよ」



水口哲也：セガAM研究開発本部分室室長。AM3研時代に「セガ・ラリーチャンピオンシップ」「マンクスTT」などのプロデュースを手がける。「『R360』を見てセガに入ったんです。面白そうな会社だなと」

高度なCG技術など高い技術力が必要とされる昨今のゲーム事情。中には技術論で開発される作品も多い。そんな中で水口氏は、「当たり前のこと」と軽くかわしながらも、エンターテイメントとしてのゲーム制作、それも一流の作品作りへの姿勢を崩さない。

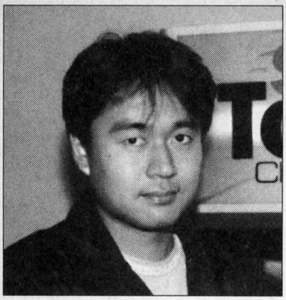
「学生時代は結構アート志向で、そうした作品が好きだったんですが、中には本当に人間の感性を豊かにするのか疑問な作品も多かった。それがある日、映画『ロジャーラビット』を観て価値観が一変して。最高の技術を惜しみなく使いながら、それを一切表に見せずに、観客を楽しませている。ああ、やっぱりエンターテイメントだと、その時思ったんですね。アートとエンターテイメントって、本当に紙一重だと思うんです。それまで自分が見ていた視点を、少しずらしてみよう。そんなところから、業界に入っていったんですね」

SEGA

人々の心の中で長く愛されるレースゲームを

一方、実際の制作の中心的な役割を担ったのが、佐々木建仁氏、山本宗平氏、庄司久美子氏だ。それぞれ、ゲームディレクション、メインプログラム、CGデザインと上級コースのレイアウトを担当している。

「アーケードでレースゲームというと、ロケーションの入り口の真ん前に大きく飾ってあって、華やかなイメージがあると思うんです。でも、私としてはパブの片隅にあるピンボールのような、アーケードの片隅にひっそりと置かれていて、でも長く愛されるような作りを目指しました」（佐々木氏）



ディレクター　佐々木建仁氏。

前作「セガラリー」に引き続きディレクションを担当した佐々木氏。本格的なドリフト走行を楽しむ「セガラリー」を超える物をと考えたとき、佐々木氏を始めとした分室のメンバーが選択したものは、オンロードでグリップ走行を楽しむゲームだった。

「あまり飛躍しすぎず、かといっていつも同じ物ではつまらない。徐々に進化していけばいいなと。その中で今回は幾つかちょっぴり挑戦しています。ブレーキを踏ませるレースゲームであるとか、補正（注）をかけるのを止めてみようとか」

レースゲームの制作に関しては国内随一の実績と実力を持つ分室の面々。他の部署同様、実際のレースを肌で知るためにチーム全体でサーキット場にも足を運んだ。

しかし、佐々木氏がレースゲームの開発に携わるようになったのは、「偶然そうしたプロジェクトに参加してから」だという。

「以前と比較して基板の性能が上がり、CGの技術がどんどん必要になってきています。それはゲームの本質とは別の部分の進化ですよね。個人的には『グラディウス』や『テトリス』などのゲームが好きなんです。でも、我々の立場としては、懐古趣味みたいなことは言ってられない。その中で、これまでの生き方や思想などがゲームから見える時代になっている。もし私が車が嫌いだったら、画面中に滲み出ちゃうと思うんですよ。そういうのだけは、怖いんですよね。時代に取り残されるのも怖いし。役に立ちそうなことは、何でも進んでやるようにしています」

佐々木氏の指示を受けて、実際にゲームを形作って行くのが、メインプログラマーの役割。山本氏は佐々木氏と共に何度もサーキットの現場へと足を運び、自身は全日本GT級のレースドライバーの運転する車に同乗し、実際のレース感覚を肌で掴もうと努力したという。



メインプログラマー　山本宗平氏。

「実はメインプログラム的には、『セガラリー』とほとんど同じことをやっているんです。グリップの感触を上手く出すために、タイヤの特性などの細かい調整は苦労しましたが。でも、プログラム自体は最初から作り直しています。まあ、細部のデータ交換を行うだけで、どんな車にでもなるという完成されたプログラムではない（笑）というのも事実なんですが。そのため、毎回ゲームの特性みたいなものが、プログラムに滲み出てしまいますね。しかも、完全なシミュレータを作っている訳ではないので、余計そうなる」

ゲーム性とのバランスを上手く取りながら、シミュレータ性を徐々に取り込むことで、より魅力を増していく分室のレースゲーム制作の方向性。だが、すべてのレースゲームがそうである必要性もない。

「昔の車ゲームには、もっと様々な切り口があったと思うんです。レース＋αの楽しさがあった。

（注）：「ファイナルラップ」（ナムコ）以降、通信対戦レースゲームにはプレイヤーカーのうち、後続の車の方が性能が上がる「補正」がかけられる物が多い。「ツーリングカー」では、この「補正」を外して、かつ面白い対戦プレイが可能なように最大限の努力がなされた。

それは車の魅力だけに限定してゲームが作れるほど、ハードの性能など様々な要素が乏しかったからでもあると思うんですが。でも、最近は技術の進歩によって、みんながシミュレータ的になって、逆に発想の幅が狭められている。車ゲームに別の部分の楽しさが入れにくくなってきている時代だなとは思います」

SEGA 基板の性能向上に伴いより求められる物とは

一方、CGデザイナーの庄司氏は、CGモデリングの難しさについて、こう語る。

「モデル1からモデル3へと基板が進化して表現の幅が広がっていますが、だからといってモデル1で作ったCGモデルの方が劣っているということではないんです。VF1の頃は扱えるデータ数にかなり制限があった中で、デザイナーが思っている最大の表現をしなければならなかった。だからより洗練された物の見方が必要だったと思います」



デザイナー　庄司久美子氏。

「ツーリングカー」はモデル2基板を使用しているとはいえ、決して自分の思っている物がすべて入れられるわけではない。

「その車に特有のフォルムを、いかに出していくかに苦労しました。何度も描いたり壊したりしていくと、自然にラインが見えてくるんです。また、レースゲームではゲーム中に車を後方から見る機会が多いので、後部から見た車のラインを重視しました」

VF3を皮切りに、今後モデル3でのゲーム制作が主流になっていく業務用の世界。だが、ユーザーの目の肥え方はそれ以上のレベルに行っている。進化した基板でいかにユーザーの目に追いついていくか。庄司さんはその苦労をこう語る。

「以前は、ユーザーもCGだからと角張った映像を割り切って見ていた部分もあったのですが、今は普通の風景を見るのと変わらない感覚でCGを見ますから、昔とは別の所でデザイナーの労力が問われてくると思うんです。作りやすくなるかと言えば全然別。どんどんつらくなっていくと思います」

最後に、佐々木氏に今後の分室の方向性を聞いた。

「レースゲームばかり作っていく訳では、もちろんありません。ただ、もし新しいレースゲームを作るのなら、やはりリアルな物をもう少し追究してみたいですね。今この流れを止めたら、中途半端すぎると思うんです」

アーケードにより一般性を求めるAM1研&4研。「ピンボールのように長く愛されるものを」という分室。一見別のようでいて、そこに流れているのは、市場に新しい楽しさを注ぎ込んでいきたいという、高い志のように感じる。

取材中に何度も聞くことができた、ユーザーを楽しませるための積極的な仕掛けの重要性。2人乗り筐体にこだわった「ウェーブランナー」などは、その代表例だろう。また、「ツーリングカー」のプレイ前のネームエントリーなどは、店舗での回転率を考えると不要の物でしかないが、対戦で遊ぶと、この仕掛けが俄然と意味を持ってくる。

格闘ゲームに沸くAM業界だが、あえて今回は別の流れを追いかけてみた。彼らの作品にかける情熱と思想に、皆どのような印象を受けただろうか。

（取材・構成／小野憲史）



読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

当たり前の事ができていること。

（神奈川県　ターミネーター）

注目メーカー ソフト批評3

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

レースゲームの新しい地平。

ブレーキを踏ませる。既存のレースゲームが避け続けた要素にあえて挑んだ志の高さが光る。

ゲーム性を残す中でのリアリズムの追究

加速するビートの中、スーパーウーハーから響くエンジン音に包まれながら疾走する。「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」は、今までのレースゲームから一歩踏み込んだアプローチを見せた意欲的なレースゲームである。

今までのレースゲームのほとんどは、加速するスピード感やカーブに向かって滑り込むドリフト性に比重を置いている。そしてこのことにポイントが置かれていることにより、タイヤの接地感覚やハンドリングなどに実車テイストを加えても遊びやすく、ゲーム的快感を得やすい物になっているのである。

それに対して「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」は、挑戦とも言える提示を試みている。それはブレーキを踏む、である。今までのレースゲームの常識では重要視されていなかったコーナリング時のブレーキングに着目し、ドリフトではない的確なコーナリングを追究している。ブレーキを踏む。簡単なことであるはずのモノがいざプレイするとうまく操れず、ついオーバーブレーキになってしまう。この意外なとまどいから生まれる難しさを受け入れられるように、この作品ではステージを勝ち進んでいく中で徐々にプレイスタイルを本格化していく構成を取り、最終戦をプレイするころにはブレーキングによるロスのない走りを身につけられるように作られている。このブレーキを踏むことが走りの中にメリハリをつけ、次の瞬間のスピード感をうまく感じさせるものになっているのだ。敵車も今までのＣＰＵ特有の走りではなく、プレイヤーと同じようにブレーキングやアクセルワークによるコーナリングを行い、対戦時に後続車の方が速くなるということもなくなり（スリップストリームによる加速はある）、よりテクニックを生かした競り合いが楽しめるものに仕上がっている。



簡単には抜けない、テール・トゥ・ノーズの緊張感。

加えて、サウンド面からもこの作品はアピールしている。ことアーケードゲームのサウンドは、自社で作曲されたものがほとんどだが、ここではａｖｅｘｔｒａｘ等を起用し、よりハイセンスなレイブ感を音からも体感し、プレイ中の気持ちを煽るものになっている。トランス系のテクノまで入っており、自分の好みに合わせて選曲していける（曲をカットしたエンジン音のみのモードも、かなり良い感じではある）。

「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」は、多くのレースゲームの中で、今までのシステムに留まることなく、違った切り口によるアプローチを見せ、次のステップに踏み出した作品である。今はまだ筐体が数多く出回ってはいないようだが、見かけたならばぜひシートに座って、その暴れ馬のような走りを味わってほしい。

（岡元建三／プレイ時間：１３０クレジット）

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ［RCG］

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'96年

ESP

ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

株式会社ESP／GDNET

理想を追う異能集団の可能性。

ゲームソフト総合プロデュース集団であるESPと、それに参加するメーカーたちのネットワーク組織GDNET。この新しい試みに注目しよう。

'96年8月、ゲームソフトに対して総合プロデュース業務を行う新会社、株式会社ESPが設立された。

ESPとは、エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシングの略称。具体的な活動内容は、ゲームクリエイターを各方面からバックアップし、優れたソフトを世に送り出す…というように、ゲームソフトを企画段階から発売に至るまでトータル的にプロデュースしていくというものだ。

このESPの設立に参加した計九つのゲームソフト制作会社のグループは、ゲームデザイナーズネットワーク（略称GDNET）と呼ばれている。このGDNETでは情報交換や人材の交流などを行い、互いのソフトの質的向上を目指していくという。

つまり、GDNETで互いに協力を仰ぎながら制作された各メーカーのソフトを、ESPがプロモーションして売り出すという形になる。ESPが資金援助ならびに広報宣伝のバックアップを専任することで、各メーカーは作品のクオリティを上げることに専念できるのだ。

ESPに対するユーザーの期待は大きく、「ゲーム制作における理想とも言えるESPに期待します」「GDNETの参加メーカーは、今まで特色ある良いゲームを作って来たところばかり。そういったメーカーが手を組むというのは凄いことです。今から楽しみです」とESPを支持する声が本誌編集部にも多数寄せられた。

だが一方で、あるゲームプロデューサーは、「ESPのコンセプトは確かに理想的な形ではあります。しかし、ゲーム業界では以前にもこうした動きがありましたが、いずれも成功には至らなかった。ESPに関しては、まだ活動を開始したばかりなので何とも言えませんが、厳しいのではないかと思います」と、こうした試みが難しいことを示唆した。

成功するか否かはともかく、ESPとGDNETの理念と方針は興味深い。そこで、ESPの代表取締役、宮路洋一氏とESP参加メーカーの中心人物に、この一大プロジェクトについて語ってもらった。

ESPが目指すものとは何なのだろうか。

(株)ESP事業内容

(1) ソフトウェア作品の制作に関わる企画開発
- 開発資金の支援（資金）
- 開発人材の支援（人材）
- 開発環境の支援（技術）

(2) メンバーの製品について日本国内でのソフトウェアの出版業務
- 日本国内でのソフトウェア関係の市場調査
- ソフトウェア作品の出版制作業務
- ソフトウェア作品の出版販売業務
- ソフトウェア作品の広報、広告に関する業務

（詳しいESP・GDNETの相関図は、P33の図参照）

GAME DESIGNERS NETWOR

INTERVIEW

宮路洋一氏インタビュー

株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング（ESP）代表取締役



同じ理想を持つ各ソフトハウスに呼びかけ、ESP設立を実現させた宮路氏に、ESPを取りまく現状と今後の展望について語ってもらった。

ゲーム作りが困難な今ひとつの解決策として

編集部（以下編）：ゲーム業界内外で注目されているESP（GDNET）ですが、まずこれらを設立された意図からお聞かせ下さい。

宮路：今はゲームでもなんでも、ソフトビジネスはどんどん内容を良くしていかなければならない時代なんです。CDロムになって容量が大きくなり、音楽も映像もたくさん入る。入るスペースがある限り、入れなければならない部分があるんです。そうすると、どんどん制作費がエスカレートしていきます。やはりユーザーも上を望むわけですから。そうすると、多額の資金を投入してでもクオリティを上げていかなくてはならない。しかし、我々としてはゲームを作る上での根幹の部分は守りたいわけですよ。つまり、やらなきゃいけないことと、自分たちのやりたいことをうまく両立させるということです。でも、今それを行うのは難しい。問題はいろいろあるのですが、一番大きいのはやはり資金面ですね。その問題を解消するために設立したのが最大の理由です。

編：資金面の問題について、具体的にお聞かせ下さい。

宮路：今後、広告費がゲーム制作費以上にかかると思われます。そうすると、ゲームを最後までプロデュースした時、とてつもないお金がかかる。ゲームは、制作技術も必要だし、マーケティング技術も必要という、非常に高度な世界に入ってきている。それを我々は危惧したんです。

編：ではESPの場合、それだけの資金をどのように集めて運営されていくのですか？

宮路：資金の集め方は色々あるんですけど、一番スタンダードなやり方は、会社を株式市場に公開させて、資金を導入して、大きくしていく方法ですよね。近年はこの方法が盛んで、多くのメーカーさんが株式を公開しているんじゃないですか。でも、公開すれば資金力がつくかわりに、一定水準の売り上げを維持しなければならないなどのリスクがありますし、公開しても厳しい会社というのはやっぱりあるようです。そこで、ESPで資金を集め、GDNETで良質の作品を作るという方法を考えだしたわけです。それに、大手メーカーの場合、売り上げが優先になって作品の質が二の次になる恐れもないとは言えません。ESPはそうならないですよ。僕などはどちらかというと制作者寄りですから、製品のクオリティを最優先させたい。それは、トレジャーの前川さんやクインテットの橋本さんなども、やはり同じお考えだったんです。

編：それでESPの話を持ちかけ

宮路洋一…現在、株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング（ESP）代表取締役と株式会社ゲームアーツ代表取締役を兼任。ESPならびにGDNETの発起人。

られたのですね。

宮路：そうです。メーカーをやりたいけれども店頭公開まではしたくないという会社が集まって作ったのが、ＥＳＰ並びにＧＤＮＥＴなんです。みんなで公開会社を作って、自分たちはゲーム制作に専念する。クリエイターたちが協力してゲームを作ってＥＳＰから発売するのは、非常に優れた仕組みなのではないかと考えたわけです。

ゲーム業界に不足しているのはプロデューサー

編：資金面でのお話は分かりました。他にＥＳＰで目指されるのはどんなことですか？

宮路：あとはプロデュースの面ですね。映画「ダイハード」のプロデューサーが、プロデューサーの重要性についてこう言っています。「監督を始め、クリエイティブの専門家はビジネスをまったく考えていない。しかしプロデューサーは結果的に映画をヒットさせ、最終的に利益を得なければならない。そのためにはそれに関するすべての権限を持つ必要がある」。僕もこれがプロデューサーの定義だと思います。この言葉を知ったのはＥＳＰを作ったあとなんですけど、僕がやりたいのは正にこれなんです。僕が前から言っているのは、プロデューサーを育てなきゃダメだという点なんです。監督、つまりディレクターは、作品作りに集中するのがいいんだけど、興行的に失敗すると努力がすべて無になってしまうんです。そこでプロデューサーが何とか利益を生み出すことを考えなきゃいけない。ゲーム業界には、ディレクターは多くいるけど、プロデューサーがまだまだ少ないんですね。

編：なるほど。だからその辺りを補い合っていこうと…。

宮路：そうです。だから、そこの仕組みをきちっと作り上げることが、ＥＳＰの最重要課題なんです。それを完成させるのは、すぐには無理でしょう。下手すると十年以上かかりますね。ＥＳＰに参加している制作会社の社長たちは、基本的にはディレクターでして、利益をあまり考えていない人が多いんですね。けれど、ＥＳＰの経営に株主として参加することによって、プロデューサーとしての力を養えればと思うんです。最初は失敗するかもしれない。下請けでやっていた時は売れたのに、自分たちがメーカーになったら売れない。そこでなぜだろうと考えることがすごく重要になってくる。この先２、３年は、そういう考える時期でいいと思うんです。

編：何年かけてでも、良い形になって欲しいですね。

宮路：やっぱり、現場から出てきた人間じゃないとプロデューサーとして成り立たないんじゃないかと僕は思っているんです。今のプロデューサーって、みんな他業種からきているのが現状ですから、それはちょっと問題なのではないでしょうか。

思想が同じである限りＧＤＮＥＴは続く

編：ＥＳＰ成功の鍵はＧＤＮＥＴに参加されているメーカーさんが握っていると思われるのですが、ＧＤＮＥＴを組織としてまとめていくのは難しいのではないでしょうか？

宮路：はっきりいって難しいですよ。ただ重要なことは、コミュニケーションよりも思想じゃないかと思うんです。みんなゲーム業界が好きで、今のゲーム業界をなんとか良い方向へ持っていきたいと考えている。そういった理想を実現するために集まって共通の意思を持っていれば、極端な話コミュニケーションがなくてもいいんです。同じ思想ならば、向かっている方向はほぼ一緒ですから。

編：ぶつかりあっても思想が同じであれば、いつか分かりあえる？

宮路：そうだと思います。ＧＤＮ



ＥＳＰブランドの期待作「グランディア」。

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

条件というのとはちがうけど、ダイレクトメールをくれる所って、ちょっとスキ♡。（埼玉県　みや）

ETは、ゲーム業界はどうあるべきか、自分たちメーカーがどうあるべきかを考えていこうじゃないかという思想の上に成り立っています。クリエイターとしてだけでなく、プロデューサーとしてビジネスの面もちゃんと見据えようというコンセプトで。

編：そこにはやはり良いゲームを作ろうという大前提があるわけですね。

宮路：もちろんそうです。ゲームって、心のビジネスだと思うんです。感性に訴えかけるような作品がどんどん出てくればいいですね。ゲームっていうメディアは、テレビなんかよりもずっと人の心をつかむ要素を持っていると僕は考えます。そういう意味で、シナリオとか世界とか、本当にしっかり作らないといけないんです。今って、いわゆる「売れ線ゲーム」みたいなものが多いですよね。一般ユーザーがそういったソフトを面白そうだから買ってプレイしたら、つまらなかった。そうすると、一般ユーザーは、ゲームがつまらないのではなく、自分がゲームを卒業したからだと思うんですよ。そういったことが、ゲーム離れを引き起こしていると思うんです。これは良くない傾向ですよ。なるべく避けたい状況ですよね。

ゲーム業界の今後について考える時が来ている

編：最後に、今ゲーム業界について思われていることはありますか？

宮路：今年はゲーム業界が出来て15年という節目の時期なんですけど、非常に象徴的なことが3つあったんですね。一つは、CESAの設立。二つ目がソフトのコンビニ流通。それで三つ目がESPだと考えるんです。この3つには、ある共通部分があるんです。

編：それはなんですか？

宮路：それは、すべてソフトハウス主導ということなんです。CESAというのは、初めてのソフトハウス主導の業界団体ですよね。パソコン系とアーケード系は距離がありすぎてあまり交流がなかったんですけど、今回CESAができたことでそれが可能になるんですよ。他にも東京ゲームショウなどを開催するなど、この団体は非常に意義があると思います。二つ目のコンビニ流通は、今まではハード会社の展開する流通に乗るしかなかったんだけど、それをソフトハウス主導で行おうというのが目的だと思うんですね。これらはすべて、ソフトハウス主導の時代だから起こった出来事であるということなんです。そしてESPについてですが、今まではハードメーカーがお金を出してソフトを作らせるっていう図式が色濃くあって、ゲーム制作もやはりハードメーカー主導だったわけです。そうではなく、ESPはソフトハウスが主導権を持って、逆にハードを選択するようになろうと考えました。そのために、制作の要である資金という部分からしっかりさせようとした新しい試みだと思って下さい。

編：CESAやコンビニ流通などはまだまだ課題もありますが、確かに意義のある動きですよね。

宮路：だんだんソフトハウスに力がついてきて、今ようやく自我意識が目覚めた結果だと思うんです。この先5年くらいは、業界自体は構造変換の時期にくるでしょう。その流れについていけないと、生き残れないのではないでしょうか。なんとか生き残るために設立したのがESPという組織なわけです。同じようなコンセプトの会社がいくつもできるのも良いかと思います。ESPの思想が広がって継続されて、たとえESPがダメでも、他のESPのような組織が成功してくれればいいんです。

編：最終的に良い方向に向かえばいいですね。

宮路：そうですね。今ゲーム業界は、黎明期を終えて成熟期に入ったと思うんです。だからこそ混乱も起きているし、ESPという団体も出来たと言えます。混乱している今こそ、みんなで真剣に業界について考えなければならないでしょうね。

編：ありがとうございました。

（聞き手／斎藤・構成／松井）

GDNET各社に聞くESPの現状と展望。

宮路氏の呼びかけに賛同し、ESPの旗の下に集まったソフトハウス9社。彼らは、どういった思いでESPに参加し、ESPに何を期待するのか？主なソフトハウスの中心人物に、胸中を語ってもらった。

ESPに参加した動機

今回、GDNET参加ソフトハウスの中から、クインテット、ゲームアーツ、スティング、トレジャーの計4社にご意見を伺うことができた。

スーパーファミコンで「天地創造」など良質のRPGを生み出して来た（株）クインテットの代表取締役、橋本昌哉氏は語る。

「お話をいただいた時点で会社として切迫した状態だったというわけではないんですけど、今後のことを考えるとやはり不安なんですよね。今までのように下請けという形だと、資金的に限界があって、クリエイターにより良い開発環境を提供することも、クオリティの高いソフトを作ることも難しい。ゲームを長年作っていて思うのは、お金をケチったら駄目ということです。お金をかければ良いソフトができるって訳ではないですが、良いソフトを作るには、それなりのお金がかかるんです」

資金がかかるゲーム開発の現状に対する懸念は、どのソフトハウスも同じように持っていたようだ。では、それ以外にESPに感じた魅力は？

「ESPのいいところは、企画に関して束縛がないことです。メーカーと下請けの関係だと、どうしても束縛がある。例えばウチだったら、ずっとRPGがらみのソフトを作ってたので、メーカーからの依頼もどうしてもRPGになってしまったり、我々も開発環境や期間を考えると、今までとさほど変わらないジャンルの企画を選んでしまいがちでした。その点ESPでは、面白い企画ならばなんでもOKだし、逆に今まで作りたくても作れなかったジャンルの作品が作れる環境もある。これは我々にとってもチャンスですよね」

クインテットでは現在、ESPからの発売タイトルとして、レースゲームの制作をしているという。クインテットからレースゲームが出るのはユーザーにとって意外なのではないか。

「レースゲームと言っても、クインテット的なRPG要素が入ったものになると思います。でも、今までにないレースゲームになることは確かです」（クインテット開発部長 七條敬重氏）

「新しいジャンルの開拓、新しい試みができるGDNETの関係って、すごく良いと思うんです。GDNET参加各社の企画も互いに検討し合っています。GDNET各社は、協力しながらもライバルなんです。この微妙な関係がいいんですよ（笑）」（橋本氏）

ゲームの企画や機材は、いわば門外不出のものだ。だが、GDN

ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

ETではそれらのやりとりが参加各社で主催されるESPミーティングを介して日常的に行われているのだ。

一方、「今、社内だけで良いソフトを作ろうと思っても、限界があるんですよ。CD−ROMになって容量が増えて、音楽面とかデザイン面などの部分が社内でまかないきれなくなっている。そういったお互いの弱い部分を補いあえるところがGDNETの最大の利点です」と語るのは、（株）スティングの代表取締役、山藤武志氏。

スティングといえば、スーパーファミコンの「トレジャーハンターG」（スクウェア）の制作会社として知られている。そのスティングがESPに参加した理由は？

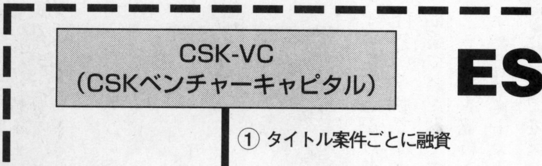
「もともと自社ブランドでソフトを発売したいと思ってはいたんです。ソフト開発にも自信はあったんですけど、資金的な面で難しい部分があって。『トレジャーハンターG』も自社で出したいと思って動いたんですけど、やっぱり無理でしたね。プレイステーションだと、比較的小さいソフトハウスでも制作しやすい環境にあったので出すことも考えましたが…。会社の経営と作品のクオリティを天秤にかけると、やはり会社が大事なんです。そして下請けを続けるにしても、仕事が決まりにくかったり状況的に頭打ちでしたから、この辺で何かしかけないといけないと考えていた時にESPの話を伺って、思い切って参加しました」（山藤氏）

また、「トレジャーハンターG」の監督を努め、現在「バロック」（セガサターン）の開発を行っている米光一成氏は、



株式会社ゲーム アーツ 取締役専務 内田敏幸氏

ESPの事業構造



GDNETメンバー（1996年8月現在）
株式会社アルファ・システム
株式会社クインテット
株式会社ゲーム アーツ
株式会社CSK総合研究所
株式会社スティング
株式会社トレジャー
株式会社日本アートメディア
株式会社ネバーランドカンパニー
有限会社ビッツ ラボラトリー

読者の主張 あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。
ハッキリ言ってユーザーや批評に動じないメーカーが良い。自分たちの創りたいソフトに自信をもつべきだから。
（広島県　舌切り雀）



株式会社クインテット 代表取締役 橋本昌哉氏（右）
同 開発部長 七條敬重氏（左）

「GDNETの発足で、他の会社のクリエイターたちといろいろお話しする機会が増えました。技術的な面で相談したりできますし、なにより刺激になります。そういった横のつながりって大切だと思うんですね。こういったクリエイターの輪が広がって、ゲーム業界全体が活性化すればいいですね」とGDNETの重要性について語ってくれた。

「大きな会社が連合を組むと、腹を割った話し合いができなくて、結局物別れになったりしますよね。その点GDNETは、弱いもの同士の助け合いみたいな集団なので（笑）」（山藤氏）

ESPでは、各ソフトハウスが制作したソフトの販売権はESPが持つが、あくまで各ソフトハウスのブランドとして発売される。

「自社ブランドで出せるのは大きい」と山藤氏。「これから、良い作品をどんどん作って、スティングというブランドを強くアピールしたい。そういった機会を与えてくれたESPには感謝しています」

また、（株）トレジャーの代表取締役、前川正人氏も、やはり自社ブランドの難しさを説く。「予算をかけた作品が売れなかったら、会社はいきなりつぶれてしまう。だから、企画段階で融資してもらうというESPの制作方針は非常に助かるわけです。この形であれば、ひとつのメーカーがつまずいても、他の会社のソフトが売れれば、ESPは存続できますから。そういったリスクヘッジにもなるんです。私どもが以前やっていた下請けという形では、いろいろと限界に来ていたんですよ。下請けだと、どうしても売り上げ優先になりますよね。メーカーから『売れるように、ここを変えろ』と言われて、それをディレクターとして納得できなかったら、やる気がなくなりますよね。私は会社を作ってからずっと言い続けているのは、クリエイター、ディレクター重視ということなんです。ディレクターが良いものを作って、販売はESPに任せるっていう方法は、私の考えに合っていると思いました」



株式会社トレジャー 代表取締役 前川正人氏

アクションゲームの老舗トレジャーの最新作は、ファンタジーをテーマとした「シルエットミラージュ」。ジャンルは当然ながらアクションゲームだ。

SILHOUETTE MIRAGE

メガドライブ時代から硬派アクションゲームを作り続けて来たトレジャー。サターンで「ガーディアンヒーローズ」を発売し、今後もサターンで開発するのかと思いきや、「必ずしもそうではない」との答えが返って来た。

「プラットフォームを固定しているわけではないんです。参加ソフトハウスはESPからしかソフトを出しちゃいけないってこともないし、サターンでしか作っちゃいけないということもない。制約があると、組織としておかしくなっちゃいますから」（前川氏）

ESPでは当面はサターンでのソフト供給を行うが、基本的にはニュートラルの姿勢を取るという。クオリティの高いソフトさえ

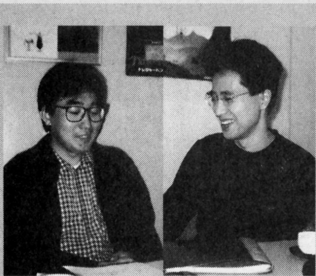
読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

「こんな新しい遊びを作ったけど、どうですか？」という姿勢があるメーカー。
（神奈川県　吉田興信所）

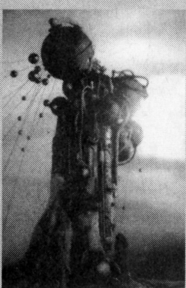
出せれば、プラットフォームは何だろうと構わない…ソフトハウスが集まったESPは、あくまでソフト主導での展開を考えている。

　現在制作中のアクションゲーム「シルエットミラージュ」には、社内のほぼ全員が関わっているというトレジャー。「ウチも一時期は制作ラインが4つもあったんですけど、気軽にゲームが作れなくなった今、全員が集まって作った方がクオリティもボリュームも高い作品ができますので。中途半端なものが3本出るよりは、きちんとしたものが1本出た方がユーザーのためにもなるのではないでしょうか」

　ESPでは、自分たちの商品はちゃんと管理をしていこうという姿勢を取っている。



株式会社スティング　代表取締役　山藤武志氏（左）同 開発部部長 米光一成氏（右）




　現在制作中の「バロック」は、「罪の意識だけが残った記憶喪失者が、狂った世界を癒す冒険に出る」というダークなストーリーの作品。舞台も設定もダーク。ダーク好きには堪らない期待の作品だ。

「なんとかしなければ」というESPの思い

　各ソフトハウスの話を総合すると、ESPの設立は「資金面での行き詰まりの解消」が最大の理由であるだろう。

　先の宮路氏のインタビューにもあったように、ESPは「下請けは嫌だがメーカーにもなりたくないソフトハウスが共同で作ったパブリッシャー（販売、広報会社）」なのだ。

　これまで多くのゲームメーカーが資金調達のために株式公開の道を選んだ。公開すれば、たしかに資金は入手できる。しかし、公開会社は株主に安定した配当金を与える必要があるため、順当な利益の確保が求められる。そのため、どうしても「売れ筋」ソフト…キャラクターゲームや続編もの…を出さざるを得なくなったり、冒険的ソフトが出せなくなる。また、決算にゲームを間に合わせるために、クオリティが低いまま市場に送り出す例も少なくない。

　そういった事態を避けるため、共同で公開会社（ESP）を作り、ソフト開発は今まで通りクオリティ重視で開発を行い、さらに仲間同士で協力してより良いソフトを作る…これがESPとGDNETの基本理念だ。

　ESP発足の中心となった（株）ゲームアーツ。その取締役専務、内田敏幸氏は、ESPについてこう語る。

　「ESPに参加しているソフトハウスの社長さんたちは、ほとんどが30代なんですよ。そういった若い経営者たちが今後のゲーム業界の鍵を握っているのではないでしょうか。彼らは質の高いゲームをより良い形で作り、より良い形で売ることを常に考え、努力している。若くて、やる気のある、向上心を持った人々が活躍できるようになれば、ゲーム業界はもっと良い方向に向かうと思います」

　ゲーム業界では今、見えないところで様々な問題が起きている。前に述べた資金問題を始め、ゲームシステムの著作権や特許の問題、流通の変革など…。華々しいESP発足の裏にも、苦しい中小ソフトハウスの現状という問題があったのだ。

　「良いゲームを作りたい」…そんな当たり前のことが難しくなってきているゲーム業界。そんな中で、「なんとかしなければ」と立ち上がったESP参加ソフトハウスたち。

　ESPとGDNET。彼らが努力して蒔いたこの種が、実を結び、ゲーム業界の一筋の光明となることを祈りたい。

（取材・構成／松井真）

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。
ソフトの供給方針が明確であること。
（千葉県　飯塚信寛）

KAZe

株式会社カゼ
妥協しない硬派なアーティスト。

サターン発売初期に口コミで7万本のスマッシュヒットを飛ばした「ラストグラデュエイターズ」。その作品のクオリティから一部注目を集めるソフトメーカー「KAZe」に聞く、彼らのポリシーとは。

露出の少なさから神秘性すら感じさせた謎のメーカー

KAZe。まだ、このメーカーの名前を知っている人は少ないかもしれない。以前は、株式会社メルダックの制作会社として、ピンボールやレースものなどを制作していたソフトハウスである。

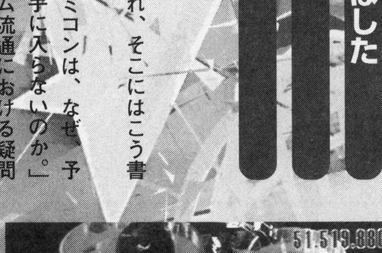
そのKAZeが去年の6月独立し、ひとつのタイトルをリリースした。「デジタルピンボール ラストグラデュエイターズ」。このタイトルは、広告宣伝もなく、各マスコミなどでほとんど話題にもならなかった。だが、このソフトは徹底的に売れた。地味ながらもその徹底された作り込みとクオリティの高さから、それは口コミで広がり中古市場にも出ず、店舗から姿を消したのだ。

そして前作から一年。何の情報もなく、空白のような沈黙を破り新作「ネクロノミコン」のリリースが伝えられた。雑誌などで大きく広告がうたれ、そこにはこう書かれていた。

「ネクロノミコンは、なぜ、予約しなければ手に入らないのか。」

現状のゲーム流通における疑問を提示した痛烈な意見広告。

いったいKAZeとはどんなメーカーなのだろう。



11月15日に発売されたばかりの新作「デジタルピンボール ネクロノミコン」クオリティの高さは他の追随を許さない。

ネクロノミコンは、なぜ、予約しなけ…ば

毎週のように新しいタイトルが生まれては、凄まじいスピードで消費さ
デジタル時代を象徴するかのようなその目まぐるしいまでのサイクルは、
環境を、あるひとつの方向へ導いてしまった気がします
…た、ゲームの売られ方に対し

デジタルピンボール
ネクロノミコン【TBG】

メーカー：KAZe／機種：セガサターン／価格￥5,800／発売日'96年11月15日

『作品制作に純粋でありたい。』

デジタルピンボール確立の夢

株式会社カゼ　代表取締役社長兼プロデューサー
河副純一郎氏インタビュー



河副純一郎氏…株式会社カゼ代表取締役社長兼プロデューサー。ゲームだけでなくマルチメディア全般において活躍。現在、ネットワーク上の対戦ピンボール企画、ＫＡＺｅ Ｎｅｔというプロバイダーを設立。また世界規格の全く新しいアニメーション映画も鋭意制作中とのこと。

ビデオゲームで不当な評価を受けていたピンボール

編集部（以下編）：「ＫＡＺｅ」という社名には何か意味があるんですか？

河副（以下河）：あまり深い意味はありませんが、「風」というのは意味とか形を持たない、そんなところから来ているんです。それと同じように、特定のカラーを持たない会社、常に形を変えていく、そんな考えで作ったわけです。

編：ではこれからもゲームに限らず色々なメディアで活動されるわけですか？

河：そうですね。マルチメディア全般で。以前の話をしますと、音楽関係のメルダックという会社で営業以外のことを委託でやっていました。今から8、9年ぐらい前ですね。そこには非常に感謝していて、いろいろ自由にやらせてもらえたんですよ。一番最初は、ゲームボーイの「平安京エイリアン」というものからスタートしたんです。そんな感じでゲームを作り始めて。それで、次世代機と呼ばれるハードが出て、自分たちで独立してゲームを作ろうじゃないかとなったわけです。

編：それで、一作目の「ラストグラデュエイターズ」が出来たわけですね。あれは本当に演出、音楽を含め出来のいい作品でしたね。

河：ピンボールに関しては、偶然ウチの人間がみんなもの凄く好きだったんです。ピンボールっていうのは、ビデオゲームの世界で不当な評価を受けていたんですよ。遊びって、歴史において星の数ほど出て、消えていくわけじゃないですか。アナログピンボールは、そういった歴史をいくつもくぐり抜けてきたわけですよ。シンプルでごまかしようのないゲームじゃないですか。そういったピンボールの凄さを知っているから、ビデオゲームになってピンボールがつまらないと言われると悔しいわけですよ。それで、Ｍａｃで出ているピンボールのソフトを取り寄せて中を解析すると、失礼な話、非

一瞬でも歴史に残る「夢」を作りたい。

常にチャチかったんですよね。「本当のピンボールはこんなもんじゃないんだ！」と思いまして。自分で作ろうという気になったんです。

無謀だが無謀ではない作品制作の価値

編：それで、新世代ハードも出てきて…。

河：「やれる」という確信めいたものもありまして。一人一人がベストを尽くして、ワールドワイドのマーケットで勝負できるソフトにしようということを決めて。その代わり、開発費、開発期間は無制限にするという約束をしました。それで出来上がったのが「ラストグラデュエイターズ」なわけです。あれは本当にプロデューサーとして闘いながら作ったもので、制作費は最終的に9ケタに達しました。無謀だとよく言われましたが、私は全然無謀じゃないと思っています。

編：それは？

河：なかなか理解されないやり方なんですけど、本当に良いものを作ればそれは残っていくということですね。

編：バージョンアップ出来るということですか？

河：そうですね。よく車に例えて説明するんですけど、ポルシェ911という代表的なスポーツカーがあるんです。あの車は30年間、基本的な考え方には一切手をつけていないわけですよ。変わってないわけです。30年間、第一線のスポーツカーとして君臨してきたのは、デザインを変えずに中身を変えていったからなんです。中の見えない部分を変えて進化していったんですよ。逆に言うとそれだけ元をしっかり作っていたから出来たことですよね。

編：なるほど。「ラスト〜」も同じように？

河：はい。ポルシェっていうのはみんなが買う車ではないわけです。世界中にはいろんな車があって、一方では消費されていって、一方では特殊な落ちついたところにある車があるわけです。そういった落ちついたものがあって初めて歴史が生まれたわけです。それを考えると、決して私たちのやったことは無謀ではない。ゲームというメディアは、大量消費型に偏っているじゃないですか。30年間、形を変えずに生き残っていけるようなものがないですよね。

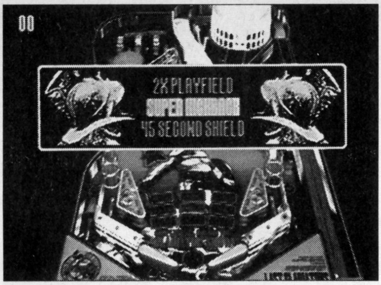
編：確かにそうかもしれませんね。

河：しかも、ピンボールっていうのは、ワインのように別に最新のものが一番面白いとは限らない。ピンボールは形あるものですから当然朽ち果てますけど、デジタルっていうのは不変ですよね。常に最新のグラフィックで、常に最新のものを提供できるわけなんです。見えない部分を確実に進化させていって、たえず別物にしつづけることができる。そうやって継続させていくことが非常に大切なことだと思いますね。今、ピンボール台って、どんどん消えていってるんですよ。ピンボールの歴史を繙（ひもと）いてみると、面白いことに波のカーブを描いていることに気がついたんです。それが、技術的に新しいものが加わると波が上がるんです。しばらく出ないと今度は下るんですよ。そして今は完全に谷間の状態で、次に浮上するのはどんなきっかけだろうと考えた時、デジタルということが浮かんだんです。フルデジタルの筐体を作ろうと。今はコンシューマーですが、アーケードのものも制作中なんです。確か初心会の時にも、ゲーム



を筐体の中に入れてディスプレイしたんですけど、今考えているのは、耳で聞こえる音じゃなくて、体感音を感じてもらおうと。床をちょっと浮かせてスーパーウーハーをしこんで、プレイした時、体感音が体にズドンと来るようにする。試してみると、これがたまらなく爽快だったんですよ。あとはモニターをどうするかとか色々問題があって、軌道修正を迫られているんですけど、実現させるためにがんばっています。

100年後も残る歴史を作る「夢」



口コミで7万枚のスマッシュヒットとなった一作目「ラストグラディエイターズ」。

編： アーケードでデジタルピンボールとは画期的ですね。すごく面白そう。

河： 従来のピンボールの台というのは全部手作りなんですよ。今、それを作る職人さんの高齢化が進んでいて、後継者がいないんです。ですから、コストがかかってしまって、その上インカムが伸びないとなると、結構厳しいですよね。しかも、まともな台がないんですよ。ピンボールは調整が命なわけですけど、世界的に今、街に置かれているピンボールの台は、買ってから一度も調律してないピアノ状態なわけなんです。ゲームって、ルールがあるから深みがあって面白いわけですよね。ピンボールって、そのルールを伝える手段がないんです。だからプレイする人を楽しませるとか感動を与えるとかできる状態じゃないんです。それが、デジタルの筐体ならば、パーフェクトな状態を維持できるわけですよ。それから、基板の差し替えで新しい台に変えることができる。さらに、ギャラリーを引きつけるディスプレイだとか、画面を

INFORMATION

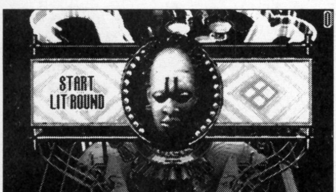
デジタルピンボール　ネクロノミコン
禁断の書をモチーフに作られた本格派ピンボールゲーム

「デジタルピンボール　ネクロノミコン」はKAZeによる前作「ラストグラディエイターズ」に続く2作目のピンボールゲームである。その完成度については、前作から高く評価されており、本作はさらにリアルさを追求した出来となっている。

また、世界観はクトゥルー神話に出てくる禁断の書「ネクロノミコン」をモチーフに3種類のピンボール台が構成されており、質の高いデモと演出による雰囲気たっぷりのプレイが楽しめる。

ゲーム性の部分でも台の奥行きが増し、広く設定されていることから、スムーズな展開で、マルチボールなども難なくこなすことが出来、役なども作りやすくなっている。さらに今回は、ストーリーモードが追加されるなど新しい試みもされており、これは面クリアによる、ある種「デジタル」だから楽しめるピンボールゲームの面白さでもある。

今後、KAZeはデジタルピンボールをブランド化し、ユーザーに広く楽しんでもらうために、インターネットによるスコアペンションも企画。ユーザーは、ここにスコア登録することによって世界レベルでランキングを競うことができる。（編集部）



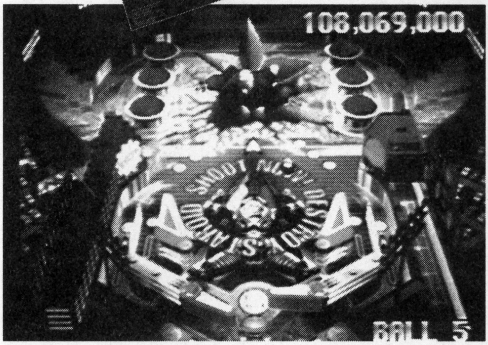
出来はさらに本格的になった「ネクロノミコン」。

デジタルピンボール ラストグラディエイターズ【TBG】
メーカー：KAZe／機種：セガサターン／価格¥5,800／発売日'95年6月23日

立体的にするとか、いろいろできるわけですよ。もちろんパーソナルでも遊べるし、通信で接続して対戦で遊べるとか、可能性が十分あるわけなんですよ。コストダウンの面とかスペースの面とかいろいろクリアして出来れば、ピンボールの大手であるウィリアムズとかデータイーストとかに逆にライセンスすることが出来るかもしれない。物を作っている人間として、作ったものが100年後にも残っているというのは凄い喜びなわけです。もしかしたらピンボール史という、アメリカから誕生した歴史の中で、一時でもKAZeという名前が残るかもしれない。これはとても夢のあることですよね。歴史に残るということを考えれば、おかしなものは作れないし、ある意味悪役として残るかも知れませんし。そういう歴史に残るものを作るというのが自分の夢なんですけど。



パッケージはPSソフト初の全透明。制作へのこだわりがここにも見える。



バンダイから発売されているが、ＫＡＺｅ制作による「パワーレンジャーピンボール」。河副氏曰く「制作のプロとして大人だけでなく子供にも楽しんでもらえる作品に挑戦したかった」とのこと。ストーリーモードによる面クリアタイプの本作品はピンボールのルールを知らない初心者にも楽しめる。演出、パッケージなどキャラクターものながらかなりキッチュなセンスが楽しめる。おススメの一本。

デジタルピンボールを作る難しさ

編：そうした、デジタルピンボールを作られる難しさというのはありますか？

河：そうですね。ピンボール台の設計には、まず図面を引きますよね。図面の上でこれは面白いぞと思っても、実際に面白かどうかは台を作るしかないわけですよ。それで遊んでみて初めて出来が分かる。面白さを考えないのならば、半年あれば「ラスト〜」から台のデザインを変えて新作として出せるわけです。それでプラットフォームを代えてだせばいいんでしょうけど、そんなことはしたくない。だから「ネクロノミコン」も、台を作っては捨て作っては捨ての繰り返しで、どうしても1年半かかってしまったわけです。

編：企画から完成まで1年半かかったわけですか？

河：そうです。私どもがデジタルピンボールというものを確立したと思うんです。他のメーカーさんから出ているピンボールものとははっきり言って比較してもらいたくないですね。

「最低限の妥協」の上に成り立つ硬派なポリシー

編：ＫＡＺｅさんは広告も個性的でかなりクオリティが高いですよね。「予約して下さい」とコピーを打たれた意見広告のようなものには驚かされました。ゲーム業界は単純な広告が多いですが、ＫＡＺｅさんのものはレベルが違いますね。

河：ありがとうございます。実は私共広告にはかなり力を入れておりまして。確か、第一回目の初心会の時の話なんですけど、当時ゲームの広告が一段も二段も下に見られていて、凄く悔しかったんですよ。それで、一回だけ腰をすえてやろうと思いまして、ポスターを作ったんです。浜松町の駅を借り切って、その壁全面に貼ったんですよ。そのポスターっていうのが、過激なものにしようとか悪意はなくて、文字組みだけで構成したカッコイイものだったんです。ですが、ちょっとコピー自体が京

パワーレンジャーピンボール［TBG］

メーカー：バンダイ／機種：プレイステーション／価格¥5,800／発売日'96年9月27日

都の方ともめまして（笑）。結局皆様の目に触れない残念なことになってしまいました。

編：そうなんですか。確かに任天堂さんっていうのは堅いところもありますが。ゲームを工業生産品として見ているようなところもありますしね。

河：工業生産品という見方はまさにそうですね。後、僕は最近の数字至上主義というのは馴染めないんです。今はいろいろな団体がありますが、規制についてなど問題もたくさんありますよね。

編：何か問題が？

河：そうですね。見れば分かりますが、サターンのソフトはパッケージに『全年齢』とか印刷で入れなきゃいけない規定になっているんですよ。そんなの音楽CDとかにはありえないですよね。そういう決まりがどんどんできてくると、表現するスペースがなくなるんです。買うときの目安にさえなればいいわけですから、シールにするとか、帯にいれるとかいろいろ方法があると思うんです。で、ウチも妥協して、そのマークを縮小して帯に入れようとしたんですけど、「規則と違う」の一点ばり。全然ラチがあかないんです。とりあえず、いろいろ先方の団体と相談して、それなりの解決はしましたが、苦労しました。その団体の趣旨というのが、ゲームの地位向上だとかX指定の棲み分けとか言っていて、それは必要だとは思うんです。でも、どうも中途半端で…。一方で表現物への規制が厳しくなるという部分がありますよね。

編：ことなかれ主義なところが多い中できっちりとされているんですね。もの作りに対して純粋といいますか…。

河：それは当然ですね。会社を大きくしていくとか、売り上げをたくさんあげるとかいう志向はないんです。会社という組織を作るときも、自分たちの意思を全体に疎通できるということで、30名というふうに決めたんです。物を作るということに関しては、お金とか売り上げのことを基準に作ると、なんのために自分はものを作り始めたのか、根底から揺らいじゃいますから。なんでも妥協はつきものですけど、やっぱり自分でやっていれば妥協は最低限に抑えられるじゃないですか。だからいつまでも第一線で働きたいし、同じ考えの連中が集まってやれればいいなと思います。



ルールの説明もきちんとされていて分かり易くゲームが楽しめる。



あたりまえのことが出来る業界に…

編：今度の「ネクロノミコン」の発売は楽しみですね。

河：ただ、「ラスト～」は売れて、なかなかユーザーも手放さなかったんですよ。当時、サターンが80万台しか売れていなかった時期に口コミで7万枚売れて、本当に広告など一切打たなかったので異例のことだったんですね。それで、他社さんもいろいろピンボールものを出したんですが、それが営業的に失敗して。問屋さんにも「ピンボ

そろそろ考え方を変える時期にきている。



ピンボールをきちんと体系づけた専門書や現存するピンボール台を集めたミュージアムを作りたいと夢を話す河副氏。

ールは売れない」という印象を持たれてしまった。非常に厳しい状況ですね。ユーザーの方にもデジタルピンボールがつまらないものだと思われてしまったんじゃないかと心配です。今回は、広告もかなり積極的に打って、お店に並べる努力をしました。このままではウチの作品は欲しい人の手に入らないんですよ。前作が玄人受けして、媒体などでかなりの評価をしていただいたので、今回の「ネクロノミコン」は必ず前作より売れると思います。でもダメなんですよ。このユーザーと流通のギャップを実感して、その切ない気持ちを、あの「予約して下さい」という意見広告みたいなものに映したんです。あまり認めてもらえないのが残念ですね。前作がヨーロッパの方でも結構うけて、それを見て『ピンボールって結構売れるんだ』と考えて、やはり簡単に市場が荒らされちゃったという。せっかく芽が出て来はじめたデジタルピンボールの芽、新しいマーケットを潰されちゃうのは、残念です。

編：安易な企画で市場が荒らされるのは嫌ですね。

河：でも、良いものは必ず残ると信じてはいますので。良いものを出しつづける、継続していくっていうのは非常に大事なことだと思います。そのうちスッキリするんじゃないでしょうか。今、デジタルピンボールは面白いっていうのを知っている人は少なくても、実際にやってもらえれば面白いと思ってもらえると思います。後は今回、体験版を一万枚作ったわけですけど、6000枚は前作でユーザー登録してもらった『デジタルピンボール友の会』のメンバーに直送するんです。外の方には『そのメンバーは放っておいても買うから、絶対に新規の人に配るべきだ』と言われたんですけど、ユーザーとメーカーとの見えない部分、信用とか信頼といった、蓄積される部分がありますよね。そういうものは大切にして行きたいですね。前作を買って好きになって、ユーザー登録までしてくれた人たちですから。この体験版なんですが、正直とてもコストがかかるんですよ。ある意味製品版よりも豪華になっちゃってますから。でも、そういった積み重ねをこれからもきちんとしていこうと思います

編：KAZeさんがひとつのデジタルピンボールのブランドとして確立してくれるといいですね。

河：これからですけどね。ゲームはまだ二作目なわけですし。やっぱり、良いゲームっていうのがちゃんと流通して、ちゃんと欲しいユーザーが買うことができるという、当たり前のことが当たり前にできないっていうのが、ゲーム業界の一番病んでいる部分だと思うんです。マーケットとしても、新しいハードが出てあんなに世の中を騒がせているのに横ばいじゃないですか。これが一時的ならいいんですけど、そうじゃないとしたら、3強と呼ばれるハードメーカーも考えなければならないんじゃないでしょうか。ゲームっていうメディアは、日本から世界に向けて発信できる数少ないものの一つだったけれど、それすらも急速に競争力をなくしているんですよ。

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

「金は出すけど口は出さん」

（秋田県　R'DAM）

お客に商品が行き渡るという当たり前のことぐらいはちゃんとして欲しいわけです。ソフトの制作枚数を決めるときでも、判断基準を数字だけに求めてはもう駄目なんです。そろそろ考え方を変えなくてはならない時期ですよね。

（聞き手・構成／斎藤亜弓）

PRESENT

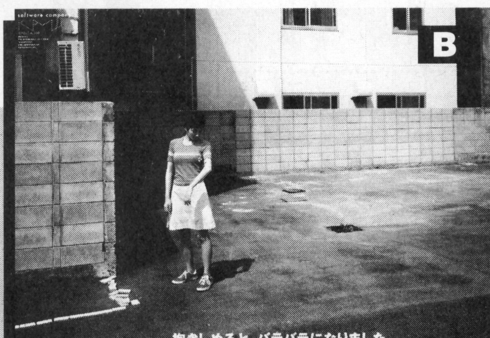
KAZeのハイセンスな企業広告ポスターを計4名（A・B各2枚／C・D各1枚）にプレゼント！ サイズはB全判のさらに倍の大きさの超BIGなもの。詳しくは65ページを参照のこと!!

A



KAZeの最新の企業広告。カリスマ的ロックバンド、ブランキージェットシティを起用。一部ではプレミアムも付いている。広告業界で権威ある東京コピーライターズクラブ主催のTTC賞、東京アートディレクターズクラブ主催のADC賞をダブルで受賞した。コピーが切なさを一層引き立てる。

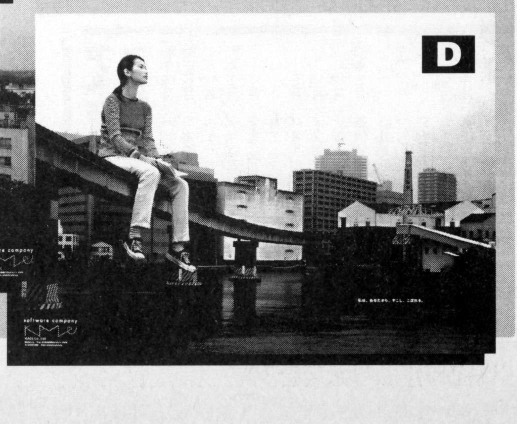
B



C



D



ATLUS

株式会社アトラス

その顔は決して一つではない

女神転生という強烈な個性を軸に、幅広い展開を見せる。

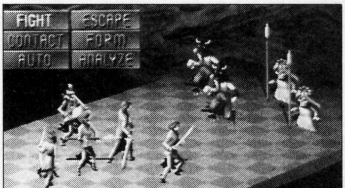
常に新しい展開を採るアトラスとは。

アトラス。その意外な一面。

「アトラス=女神転生」。こういった見方はかなり一般的だ。だがそれはあまりに一面的すぎたかもしれない。まずは下の表を見て欲しい。これは、'89年12月にアトラスブランドで発売された初のコンシューマソフト「パズルボーイ」（GB）から「女神異聞録ペルソナ」（PS）に至るアトラスのコンシューマソフトのオールラインナップである。STGから格闘、RPG、レース、麻雀、将棋、クイズと、そのジャンルは多岐にわたる。また、PS、SS、MD、SFC、GB、VB、PC-ENGINEと、ほとんどのハードにソフトを送り出している。さらにはアーケードゲームおよびアーケード用の各種機器の開発、販売と、その守備範囲は思った以上に広い。

もちろん「女神転生」はアトラスの重要な顔であることは間違いない。だがそれだけではないのだ。そして最近、そこにもう一つの顔が加わった。昨年7月に発売された「プリント倶楽部」である。

ディープでカルトな世界観を持ちファンを魅了しつづける「女神転生」シリーズ、女子高生を中心とした女性層の強い支持を受ける「プリント倶楽部」。全く対極に位置するものを併せ持つメーカー。それがアトラスだ。



クォータービューが選択された「ペルソナ」の戦闘シーン。

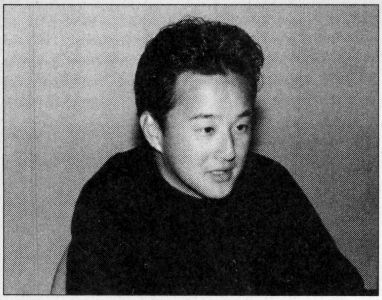
女神転生はシリーズではない

'92年10月に発売された「真・女

アトラス コンシューマソフト全リスト

'89年12月 パズルボーイ（GB）
'90年6月 コスモタンク（GB）
'90年12月 ポケットスタジアム（GB）
'91年1月 突撃ばれいしょんず（GB）
4月 クイズまるごとTHEワールド（PCE）
NYニャンキーズ（FC）
8月 パズルボーイⅡ（GB）
10月 メソポタミア（PCE）
12月 チキチキマシン猛レース（FC）
'92年2月 雀偵物語2 宇宙探偵ディバン～出動編～（PCE）
3月 チキチキマシン猛レースGB（GB）
クイズまるごとTHEワールド2～タイムマシンにお願い～（PCE）
4月 雀偵物語2 宇宙探偵ディバン～完結編～（PCE）





株式会社アトラス第１開発部部長 岡田耕始氏。

神転生」（ＳＦＣ）から４年、「女神転生」シリーズは、ＰＣ−ＥＮＧＩＮＥやゲームボーイにも移植され、更に32ビットマシンへと舞台を移し、「真・女神転生デビルサマナー」（ＳＳ）、そして最新作「女神異聞録ペルソナ」（ＰＳ）へと至る。同じ世界観を持つＳＬＧ「魔神転生Ⅰ、Ⅱ」を含むと、全11作という壮大なシリーズということになる。今回「真・女神転生」から最新作「ペルソナ」へ至るまでの話を伺うため、アトラス第一開発部部長であり「女神転生」シリーズのプロデューサー、岡田耕始氏を訪ねた。だが岡田氏は、質問の中に「シリーズ」という言葉が出てくるたびに、何かひっかかるものを感じる、そんな表情を浮かべた。

「結果的にシリーズという形になっていますが、私たちはシリーズという枠の中で作品を作っているつもりはないんです」

「戦闘が作業化したＲＰＧとは違うものを」というところから「女神転生」はスタートしている。ここでは敢えてシリーズという言葉を使うが、「何か新しいモノを作りたい」という意識は、「女神転生」シリーズの制作にも強く反映されている。これまでに発売された作品は、大枠では同じ世界観を持ちながら、そこで表現されるものは毎回変化し続けている。そして最新作「女神異聞録ペルソナ」は「新しいモノ、違うモノを」という意識が最もドラスティックに現れている作品だ。この「ペルソナ」をファンはどのように感じたのだろうか。

「こんなの女神転生じゃないという意見は多かった」。

続けて岡田氏は言う。

「でも面白いって」。

こういった抵抗感は、決してユーザーからのみ返ってきた訳ではないようだ。社内の、それも「ペルソナ」制作スタッフからもそうした反応があったという。

「それこそシリーズという意識を生みたくないから、毎回コンセプトを変えるんです。今回もそうなんですが、アトラスの人間だから女神についても良く知ってるわけですよ。だから私が『クォータービューにしよう』っていったら『本当にそうするんですか？』って驚かれた（笑）」。

そしてそういった岡田氏の姿勢は、今後の展開について語る氏の言葉にも見て取れる。「もちろん女神はこれからも続けていきます。だからといってそれだけを作るつもりはない。ＲＰＧではないジャンルの作品を作る可能性だってあるかもしれません」。



アトラスの新展開。「プリント倶楽部」

今年９月、千葉、幕張メッセで開かれた第34回アミューズメント

- 7月 ブレイゾン（ＳＦＣ）
- 機甲警察メタルジャック（ＳＦＣ）
- 10月 真・女神転生（ＳＦＣ）
- 12月 女神転生外伝 ラストバイブル（ＧＢ）
- '93年4月 雀偵物語3セイバーエンジェル（ＰＣＥ）
- 6月 ＧＰ−1（ＳＦＣ）
- 11月 女神転生外伝 ラストバイブル2（ＧＢ）
- 12月 ＰＣ真・女神転生（ＰＣＥ）
- '94年1月 魔神転生（ＳＦＣ）
- 3月 カブキロックス（ＳＦＣ）
- 真・女神転生Ⅱ（ＳＦＣ）
- 10月 豪血寺一族（ＳＦＣ）
- 真・女神転生ｉｆ（ＳＦＣ）
- 11月 ＧＰ−1ＲＳ（ＳＦＣ）
- 豪血寺一族ＭＤ版（ＭＤ）
- '95年2月 魔神転生Ⅱ（ＳＦＣ）
- 3月 ラストバイブルⅢ（ＳＦＣ）
- アナザ・バイブル（ＧＢ）
- 旧約・女神転生（ＳＦＣ）
- 7月 ＫＡＴ，Ｓ ＲＵＮ（ＳＦＣ）
- 9月 ジャック・ブラザースの迷路でヒーホー！（ＶＢ）
- 10月 豪血寺一族2〜ちょっとだけ最強伝説〜（ＰＳ）
- 11月 峠ＫＩＮＧ ＴＨＥ ＳＰＩＲＩＴＳ（ＳＳ）
- 12月 ガンバード（ＰＳ）
- ガンバード（ＳＳ）
- 鉄道王'96（ＰＳ）
- 真・女神転生〜デビルサマナー〜（ＳＳ）
- '96年2月 将棋の花道（ＳＦＣ）
- 3月 マイ・ベスト・フレンズ（ＳＳ）
- 4月 首領蜂（ＳＳ）
- デビルサマナー 悪魔全書（ＳＳ）
- 6月 ストライカーズ1945（ＳＳ）
- 7月 ストライカーズ1945（ＰＳ）
- 8月 デビルサマナー
- スペシャルボックス（ＳＳ）
- 9月 女神異聞録ペルソナ（ＰＳ）

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

自分がやりたい、遊びたいゲームを作っている人達のいる会社だと思う。
（香川県 野崎 和行）

マシンショーでは「バーチャ3」を筆頭に各社の3DCGゲームが観客の目を惹いた。だが、このショーにはもう一つ、特筆すべき点があった。「プリント倶楽部」のヒットに影響を受けた、各社のシールプリンターの大量出展がそれだ。

アトラスとセガが共同開発した「プリント倶楽部」は、その場で撮った写真をシールにプリントするというアミューズメントマシンだ。現段階での出荷台数5500台、来年3月までには1万台の普及が見込まれているという。この手のマシンでは破格の数である。更に最近ではゲームセンターを飛び出し、おもちゃ屋や、ショッピングセンター、鉄道の駅にも設置されている。人の集まる場所には必ず置いてあるといっていいほどの勢いだ。



株式会社アトラスＡＭ販売部　佐々木美穂氏

発想と技術 その幸せな結婚

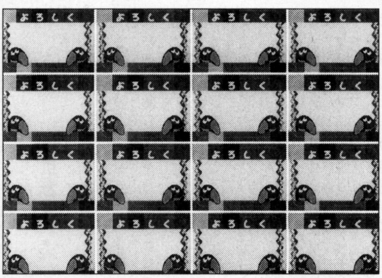
「プリント倶楽部」についてアトラスAM販売部、佐々木美穂氏に話を伺った。「プリクラ」の発想の原点は何なのか。佐々木氏は語る。

「女子高生がカバンとか手帳とかにシール貼ってるじゃないですか。私たちが女子高生だった時もそうやって遊んでた。今でもシールは人気があるんだ、定番アイテムなんだと分かって、じゃあマイシールというのがあったら面白いんじゃないか。そこからなんですよ」

ひと頃から若い女性の間で写真が流行っている。カメラを下げて街を歩く女の子。モノクロの使い捨てカメラがよく売れているのもこうした層に人気があるからという。そしてシールという女の子定番の遊び。「プリント倶楽部」の発想のヒント。それ自体は誰の周りにもあったのかもしれない。だが誰もそれに気づかなかった。

そして今「プリクラ」は次なる段階へ進もうとしている。セガ、ST-V基板を使った更なる表現力の向上（16色表現からフルカラー表現へ）。衛星通信を使った瞬時のフレーム配信や、プリクラを情報端末として使用することを可能にする「ハミングバードネットワーク」構想。一つの発想が大きな広がりを見せようとしている。

勿論、発想だけが成功の理由ではない。女性層というメインターゲットを軸に据えたツボを得た宣伝活動。ROM交換により常に新しいフレームを提供できるという商品形態が果たしている役割も大きい。だが、その成功は、写真とシールを結びつけたその時点でおそらく決まっていた。



人気の「キョロちゃん」フレーム。今後も新しいフレームが次々登場する。

多様性、柔軟性が生み出すパワー

「女神転生」という、強い魅力を持つシリーズを生み出しながら、それに固執することなく常に新しい何かを作り出そうという気構え。写真をシールにするという発想を商品として実現させた柔軟な姿勢。一見脈絡のない商品展開も「楽しませる」ということにどん欲であることの裏返しなのかもしれない。

捉えようがありそうで、ない。そうした多面性、柔軟性がアトラスというメーカーを語る上で重要なキーワードだ。何をするか分からない。それは何かスゴイことをするかもしれない、そうした可能性を持っているということでもあるのだ。

（取材・構成／古庄浩二）

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

①社名をブランド化して売らない。②売り上げだけを目標にしない。③ユーザーをなめた気持ちで扱わない。④流行に押し流されない。　（三重県　ディース）

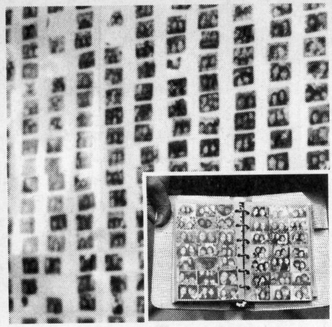
「プリント倶楽部」。その魅力とは

女子高生たちの心をとらえて離さない通称「プリクラ」。その魅力を探る。

私たちがプリクラにはまる訳

「プリント倶楽部」の主役、それは勿論女子高生たちだ。街角の彼女たちの行列も、今ではあまり気にならない。それはすでに街の景色の一つになっている。

彼女たちは何故プリクラにひかれるのか。



壁に貼られたシールたち。これを剥がして自分のコレクションに加えてしまう娘もいるという

様々なフレーム（外枠）はその理由の一つだ。森永チョコボールのキャラクター、キョロちゃんのフレームは、当初それが入っている機械が少なかったこともあって、大変な人気を呼んだ。今は設置場所が増えたこともあってそれほどでもないが、人気の高いフレームであることに違いはない。

プリクラをストックする。もう一つの理由はこれだ。自分で撮ったもの。人が撮ったもの。彼女たちはそれを自分の手帳に貼ってコレクションする。1冊丸ごとプリクラという手帳を持つ子も少なくない。彼女たちはそれを友達や知り合い同士で交換して手に入れるのだという。

「もう楽々1000枚超えてる」

渋谷で会った娘はこともなげにこう言った。集めたシールが数百枚というのは、彼女たちの間では決して珍しいことではないようだ。そうして集めた枚数は自分のステータスの証明でもある。



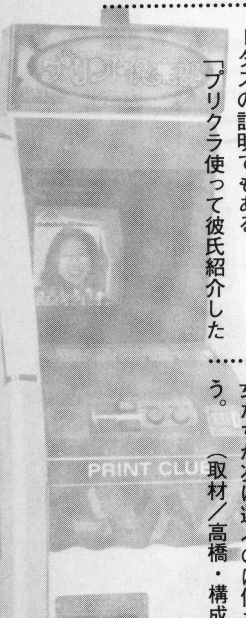
プリクラは彼女たちの生活の一部になっている。

「プリクラ使って彼氏紹介したりっていうのもあるよ」

今や、彼女たちにとってプリクラはコミニュケーションの手段だ。彼女たちは、集めた写真の中で自分の位置を確かめる。

彼女たちにプリクラに対する不満を聞いてみる。様々な不満が上がるのだが、よく聞いてみるとそれは他社製品についての不満であることが多かった。彼女たちにとってはアトラスのものも他社のものも同じ「プリクラ」なのだ。定着したのはいいが、アトラスとしては辛いところだろう。

ポケベル、ケータイ、プリクラ。新しいものに真っ先に飛びつく彼女たちが次に選ぶのは何なのだろう。（取材／高橋・構成／古庄）



KONAMI

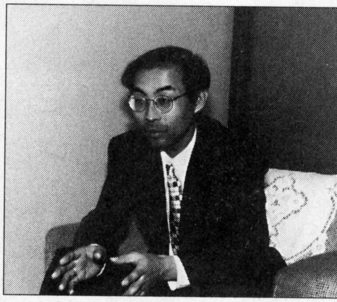
コナミ株式会社

「新生コナミ」を目指して……。

CESAの設立、コンビニ流通……。昨年秋から常に業界の中心にいるコナミ。新作の発表やグッズ展開など業績の回復も著しい。ゲームソフト開発老舗の試みる新しい飛躍への挑戦とは。

昨年秋から常に業界の旋風の中心にいたコナミ。CESAの設立、東京ゲームショウの開催、コンビニ流通に関する調整……。また一昨年来から続く「ときメモ」旋風、キャラクターグッズの展開、「メタルギア・ソリッド」などオリジナルゲームや新基板の発表など、非常に躍動的な活動が続いている。業績の拡大もめざましい。

ファミコンのメガROMや独自の音源チップ開発、「グラディウス」シリーズなど常に高い技術力とソフト開発力を持ち、ソフトメーカーとして初の一部上場を果たすなど、長く他のソフトメーカーの先陣を走っていたコナミ。だが、ここ数年来停滞感が漂っていたことも事実だった。そのコナミが変わりつつある。「新生コナミ」の素顔に迫ってみた。



コナミ株式会社取締役業務本部長、永田昭彦氏。

分社化、年俸制……進む社内改革

現在、グループ全体で千余名を数える社員数を誇るコナミ。だが、「いつの間にか、ある種の大企業病にかかっていた」と、取締役業務本部長の永田昭彦氏は語る。

昨年秋に、それまでの会長職から社長業に復帰した上月景正氏を中心に、数々の社内刷新が進められていった。

小島秀夫氏を筆頭に「メタルギア・ソリッド」等の優れたオリジナルゲームの開発に携わるKCEジャパン。ウインドウズ95でのゲーム開発を進めるKCG青山。その他PS、SS、N64等の開発部門を次々に分社化すると共に、年俸制の導入、新しく社内はえぬきの30代役員を6人登用するなどして、社員の志気を高めた。また、社内LANの導入で社内、またグループ間でのコミュニケーション



を強化するなど、優れたゲームを開発するには、まず環境作りが大切とばかりに、連日の社内改革が経済誌の誌面等をにぎわせた。

「社長の復帰によって物事の決定がよりスムーズに行くようになったメリットは大きい。それまでは、物事が一つ決まるまでの時間が長く、またそれが往々にして間違った決定だったりということがありましたんで」（永田氏）

直販体制の強化による問屋機能の吸収を

クリエイターへの待遇問題などで、昨今業界で話題になることの多い年俸制。永田氏は年俸制導入に関してこう語る。

「良いゲームを作って、たくさん売れたら、それだけ本人に見返りがある。やっぱりそれが当たり前やと思うんですよ。年功序列の方がええというんやったら、他の会社に行ってもらった方がいい。ゲームって、どのチームが良い仕事をしたかが、分かりやすいじゃないですか。個人の仕事の善し悪しや貢献度なども、会社全体では分かりにくくても、チーム単位でならよく分かる。今は入社3年目の社員からなんですが、そのうち1年目から年俸制になると思います。ただ、若いうちに馬鹿な所属長の部署に入ったりすると、わやですけどね（笑）」

業績に伴う増減が付き物の年俸制。「アップ率は最大200％、ダウン率は、まあ25％くらいまでと考えています。幹部社員は自己申告制なんですよ。」

また、コンシューマの流通に関しては、PS、SSでの直販に続き、N64でも初心会を通さずに直販を行うことを決定。百貨店やダイエーなどの大型量販店を除き、直接小売店にゲームソフトを卸す形をとる。任天堂関連の商品での直販は、業界でも初めてのことだ。



早くもユーザーの期待が集まる「メタルギア・ソリッド」

「問屋機能にはメーカーのリスクヘッジやショップに対する適正在庫などのメリットもありますが、問屋の思惑で受注数が増減したり、ダンピングや横流しなど、途中で何をしよるかわからんという弊害もあるんです。その解消の為には、メーカーがある程度のリスクを背負って、ショップさんからの要望に即座に対応する、いわばメーカーが問屋機能を吸収していくことが必要になる」

当然、そのためには営業力などの企業体力、全国のショップをカバーする物流体制などが必要になる。そのため直販を指向しても、実際に踏み切るメーカーはほとんどないのが現状だ。

「でも、自分たちが作った物を、自分たちが届け





各ゲーム誌に相次いで掲載されたコナミの人材募集広告。分社化によるグループ全体の意気込みが伝わってくる。
↑「ハイパープレイステーション」'96年11月号（ソニーマガジン社発行）より。→「THE PLAYSTATION」vol.38（ソフトバンク社発行）より。

読者の主張 あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

良く裏切り、悪く裏切らない。

（埼玉県　小鮒　芳行）

る。そうすることで、ショップが売りやすい環境をサポートしていけるし、ロスのない製造、出荷が実現できる。この方向性で今後も展開していきたい」（永田氏）

今や独立した事業となった ゲームキャラクター事業

ゲームソフト開発と並んで、コナミの大きな柱となっているのが、「ときメモ」を中心としたキャラクターグッズ展開。人気パズルシリーズ「対戦ぱずる玉」のときメモ版発売や、プライズゲームでのグッズ展開、音楽CDやイベントの開催など、その勢いは留まるところを知らない。初回売り切りで追加生産されないため、ファンの間で高額で取り引きされているプライズゲームでのキャラクターグッズ。またSS版の発売に合わせて出版された3冊の攻略本は、合計でSS版ソフトより、10万部も多く売り上げたという。

「キャラクター展開は、『クリエイティブプロダクツ事業部』を設けて、コナミの中でも独立した事業になっています。これまでにプライズ用に出したときメモ関連のグッズは、そろそろ百種類に達すると思います。他には音楽CDや出版。今は音楽CDが調子良いですね。年間で70タイトル近く出しています。ときメモ以外にもゲームサントラや声優さんのCDなど。まあ、中心はときメモなんですが」

ときメモキャラクター展開の次のステップとして、11月1日、幕張のPSエキスポで、藤崎詩織CDシングルデビューの発表記者会見が行われた。CDシングルの発売は12月5日。以後12月21日には六本木ベルファーレでのクリスマスイベント。2月14日にはバレンタインCDアルバム。また、それに連動して写真集、楽譜集などの発売も予定されている。

「今年度はキャラクター事業だけでコナミ全体の売り上げの10％程度行くのではないかと。ただ、これも一種のときメモブームなので、来年はどうなるかわからないんですが（笑）。良い意味で大切に育てていければと思います」



PSエキスポでの藤崎詩織ＣＤデビュー発表記者会見の模様。



買 ときメモグッズ
ときメモの非売品グッズを買います。売ってくれる方は，リストと希望価格を書いて連絡ください。
18 大学生 [redacted] 175 A [redacted] 5227

買 ときメモ売って！
非売品のグッズを売ってください。特にCDと下じきが欲しいです。希望価格を書いて封書で連絡ください。
18 大学生 [redacted] 175 A [redacted] 5228

「ときメモ」グッズの数々。販促物など他で入手できないアイテムには高い値段がつくものもある。
（「じゃマ〜ル」（リクルート フロム エー発行）より）　© KONAMI

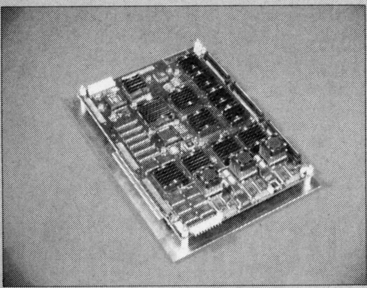
読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。
ソフトに入ってくるアンケート葉書の意見を書く欄が大きいメーカー。某社もやっとアンケート葉書をつけるようになった。（新潟県　ブラックサン）

新基板、レースゲーム……ゲームの百貨店を目指す

一方、9月12日から幕張で開催されたJAMMAショーでは、業務用の新基板「COBRA」（前号参照）と、サイドブレーキの付いた本格3Dレースゲーム「GTI－CLUB」の発表が注目を集めた。

日本IBMとの共同技術開発により誕生した「COBRA」。メインCPUにモトローラ製パワーPC603e、サブCPUにパワーPC604、403を使用しており、毎秒100～500万ポリゴンの表示が可能としている。現在、社内では「COBRA」を使用した格闘ゲーム「PF573」プロジェクトが進行中だ。

また、3Dポリゴンを使用したレースゲームとしては第3弾となる「GTI－CLUB」は、JAMMAショーで触れた限りでは、コミカルな中にも、しっかりとしたゲーム性を盛り込んだ腰の強い仕上りとなり、前2作の水準を遥かに越えた仕上がりを見せていた。



3DCGの表現に特化した「COBRA」



サイドブレーキによる急ターンが楽しい「GTI-CLUB」

「うちのレースゲームは長年ぱっとしなかったんですが（笑）、総合アミューズメント企業としてトップを目指すのならば、戦略の一つとして各ジャンルを充実させていかないと、業務用でセガやナムコを追い越せない。それでまず『ミッドナイトラン』という、夜の高速道路を舞台にしたレースゲームを作ったんです。それが海外で良い評価を得たんですね。それで今度は昼間のレースゲーム『ワインディングヒート』を作った。

さらに次回作をと考えた時、海外からはオフロードのゲームを作ってくれなどの要望も来ていたのですが、今度は最初から日本のユーザーを対象にしたゲームを作りたいということになったんです。それで『ルパン三世』をモデルにしようと」

ヨーロッパの市街地を舞台に、ヨーロッパの小型車で、レースや鬼ごっこが楽しめる3Dレースゲーム。サイドブレーキを使用しての急ターンや、コースを自在にショートカットして街を走り抜ける楽しさなどの新しい要素が盛り込まれている。なるほど「カリオストロの城」を彷彿とさせる作りだ。

「実際の発売はもう少し後だと思います。皆さん期待して待っていてください」

新しい挑戦を続けるコナミ。最後に今後の意気込みを聞いた。

「まず、コナミブランドのゲームだけで全てのゲームが揃う、ゲームの百貨店を目指します。しかも、自分たちで作った物を自分たちでショップさんに届けて販売していただくと。ただ、できたゲームを全部売るのではなくて、グループ開発各社が作ってきたゲームを社内でチョイスして、良い物だけを売っていく、ユーザーに安心して買ってもらえるゲーム開発を目指したい。改めて言うまでもないんですが、改めて言わなあかんなと思ってるんです。前号のゲーム批評さんの記事で、信頼してるメーカーの8位で、信頼してないメーカーの6位にうちが上がっていた。これをやっぱり逆転させないと（笑）。これからも頑張ります」

（取材・構成／小野憲史）

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

ハードメーカーとしては、やたらモデルチェンジをしない。発売したハードには責任を持ってソフトを供給する。
（北海道　レビアTN）



cute
Terra's
ゲームひひょー：
Double Ring Out!
STAR GLADIATORのキャラはスゲーカッチョエエ!! カプコンキャラのミリョクが3Dになってもまったく減じてないあたり、これはもーケッ作キャラデザ!!
こんなにいかつくない!!
AKIMAN
打倒!
アイムァウォーリヤァー!
みなさんゲームやってますか?
ぶわりぶわりと
わたしがここの所で最後まで終らせたのは、あれだ「バイオハザード」それから全然ゲームやってないゲーム批評なのに。
しーん。
だれかあそんでー
秘技!!! コントローラー三段重ね!
GOOD
いや、だからといってねぇ今のゲームがつまらないからとかじゃないんですヨぇぇ。
太陽のしっぽやりたい!!
ただね
最近オモシロイゲームがなくて
「りっしょりしゃん。」


10年くらい前に
Aさんと私ともひとり
友人とでヨーロッパに
一ヶ月旅行したのだ
アッチの安いホテルは
テレなどなく勿論
ゲームなんかない
からたまたまもっ
ていたチェスを毎日
そのかくしてるき方゛チェック
ドキ
毎日やってました.
ものすごい集中力
でスゲー面白かった.
えーと.だから
なんのハナシだっけ？
あーそうそう
ゲームは
対戦に限る.
ってコトだ.ホントかで!
BANG
オーリコイルが
BANG
チャラ～ララ～
!!
バャーチャコップ52!!
遂に登場!
実弾が発射!!
グリップはパックマイヤ
END

株式会社ZOOM

決して肩肘張らない自由な作り手たち。

肩肘はらず無理をしない。遊ぶことがゲーム制作へとつながっていく。激動のゲーム業界にあってZOOMというメーカーは貴重な存在である。

パソコンゲームで高い評価を得ている株式会社ZOOM。そのZOOMがPSソフト「ZERO DIVIDE」（以下ZERO）で家庭用ゲーム機に登場したのが'95年8月25日。それから既に1年以上の時間が経とうとしている。PSエキスポでその姿を見せ「1」を遥かに上回る出来でユーザーの期待を集めた「2」は今夏発売予定だった。だが冬を迎えた今になっても制作段階や発売日が伝わってこない。果たして「2」は、そしてZOOMはどうなったのか。そもそもZOOMとはどういう会社なのか。そこで北海道、札幌を訪れ、株式会社ZOOM代表取締役、佐藤明氏、そして企画開発部室長、福田正和氏に話を伺うことにした。

「ZERO DIVIDE2」に何が起こったか

編集部（以下編）：「2」、確か夏発売予定でしたよね。

佐藤氏（以下佐）：そうですそうです、そうなんですけどね。

編：ですよね。

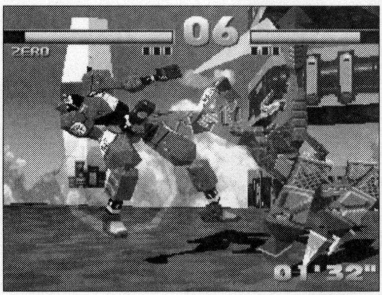
佐：システムはほとんどできあがってたんですよ。でも格闘ゲームって移り変わっていくじゃないですか。ちょっと前に作ったシステムってどんどん古くなっていくんですよ。これから格闘を何作も出すつもりはない。多分今回で終わりなんです。だから自分たちがここまでやったんだよっていうものを作りましょうよ、と。それでモーションから何からやり直し。

編：ZOOMとしての格闘ゲームの最終形を作ろうと？

佐：ま、最終形って訳でもないですけどね。我々頭の悪い人たちが集まってこの程度は作れましたよ、という感じですかね。

編：期待しているユーザーは多いですよ。

佐：だいたい期待で終わりますよね。うちの場合（笑）。



発売が待たれる「ZERO DEVIDE2」。ゆっくり待とう。

福田氏（以下福）：そうみたいですね。

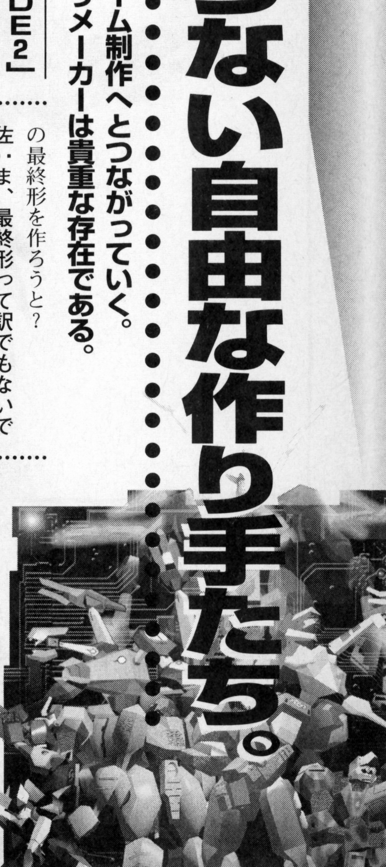
佐：夢を与えてそれだけで終わるっていう。ただまあ、じっくり作るって訳でもないんですけれどね。結局、遊んでるのかなあ。

編：遊びながら作るという感覚は伝わってきますよ。

佐：仕様書とか企画書とか無いですからね。なんかやるときは話し合いますけど、それでも会議だとかはないし。音楽にしてそうですよね。こういう場面があるからちょっと硬い音ちょうだいって、それだけで終わり。

編：そこは個人の方々の裁量で。

佐：そうですそうです。技術屋で



すから個々のプライドもあるでしょうしね。最終的に僕が見て、トータル的によければそれでいい訳ですよ。そうやって違う考え方が一つにまとまろうとするから、他のゲームとは変わったものができるんじゃないですかね。

編：お互いをよく理解していないと難しいですね。スタッフの入れ替わりは激しくないんですか。

佐：昔からいる人たちっていうのはそういうことはないですね。ただ非常に排他的な会社なんで（笑）。周りのスタッフのいびりに耐えていた人たちが残るって感じかな。

福：やな会社ですよねえ。

佐：やな会社ですねえ（笑）。

編：具体的にどんないびりが…。

佐：いや、いびるんじゃないです。うちの場合、寿司屋とかに近い。

編：それは人を育てるという意味でですか？

佐：そうですね。いや、育ててないなあ（笑）。

福：育っていく。

佐：育っていく、そうそう。何も言わないんですよ。その人が寝ようと何しようと何も言わない。で、翌日アルバイト求人誌が机の上においてある（笑）。そういう世界。

編：「技術は盗め」という感じですか？

佐：盗めっていうより、自分で勉強するしかないですよね、自分のことですから会社に何かしてもらおうとか、会社でどうにかしてもらおうなんて思ってたら大きな間違い。あとはトータル的なコンセンサスですよね。全体の合意をちゃんと容れるような人間じゃないと。でもまあ、皆さん楽しく遊んでやってるみたいで。仕事やるんだったら楽しまなきゃね。

編：そうですね。

佐：楽しくやって食ってけるんだったらいいんじゃないですか。食べていけなくなったときには、どっか我々が間違っていたってことだからね。

楽しむこと、そして無理をしないことが大事だ

編：楽しくなくなったら止めるという選択もありですか？

佐：そうですね。基本的に無理をしないっていうのが根幹ですから。無理があるって感じれば、みんなでソバ屋やろうなんてことになるかもしれませんよ。「ソバを打とう、山に入って」みたいな（笑）。1日12客くらいしか入れないで、そのかわり一枚一万円みたいな。そんなことがあっても決しておかしくない。もっと会社の利益を考えてやっていくっていうのが本当でしょうけど、ほとんど利益は考えてないもの。最終的に利益が上がれば、「ああよかった」って感じですから。開発機材なんかも「あ、これいいな、買おう買おう買おう」って買う。それがいくらだっていう認識がないのね。「とりあえず欲しいんだ」。「いいんじゃないすか」（笑）。やっぱり無理をすると体によくないですよ。12人でやれることって限界ありますもん。無理だもんね。うちが技術力あるって思っている方が結構いらっしゃるんだけど、そんなことないんですよ。

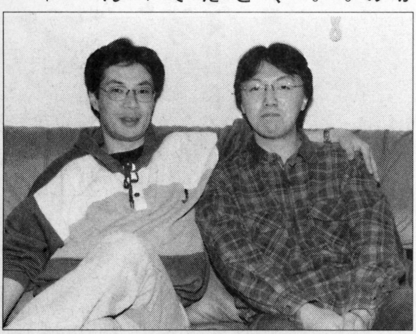
編：そこを一所懸命さでカバーしていると。

佐：そうです。要するに馬鹿は汗を流しなさいっていうことですね。それは認識してますよ。「みんな馬鹿なんだからさ」みたいな。これ感性の問題に近いかもしれない。馬鹿は馬鹿なりにこういうふうにやっている、みたいなね。

編：それでは最後に一言お願いします。

佐：一つ長い目で見ていただきたいという感じですか（笑）。ま、そのかわり一所懸命つくりますよっていうことですね。

（聞き手・構成／古庄浩二）



「ピースでもしましょうか」という佐藤社長（左）。福田氏（右）はZOOM最古参のメンバー。2人には仲間という言葉が一番ふさわしい。

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

ゲームを愛していることが感じられるソフトをリリースしてくれるメーカー。
（栃木県　川崎　恭幹）

株式会社ライジング

常に挑戦を忘れない個性派シューティングメーカー。

アーケードにて個性的な作品を生み続けるライジング。大手メーカーからシューティングゲームがリリースされにくい今、あえてシューティングというジャンルにこだわるライジングとは、どういったメーカーなのだろうか?

シューティングでメジャーヒットを狙いたい

インカム優先のアーケードゲーム市場において、近年シューティングゲームは影を潜めている。そんな中、アーケードシューティングだけを作り続けているメーカーが存在する。それがライジングだ。「魔法大作戦」に始まり「疾風魔法大作戦」「バトルガレッガ」「蒼穹紅蓮隊」まで、今までリリースした作品すべてがシューティングというのも凄いが、どの作品にもシューティングに対するこだわりがあり、良い意味でマニアックな作りである。なぜそこまでシューティングにこだわるのか?

「蒼穹紅蓮隊」などのプログラマー、外山雄一さんは語る。「僕は格闘ゲームをプレイするのも作るのも苦手なんですよ。やはり作るならば得意で好きなジャンルのものでやりたいなという考えがありますから、そうなるとシューティングになるわけです」

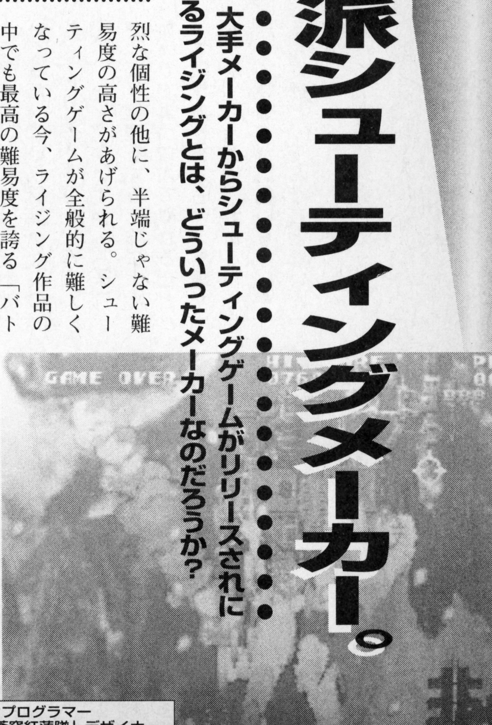
好きだからこそ、シューティングマニアを納得させるまで作品を作り込むことができるということか。また外山さんは「どんなゲームでもライジングらしさを出したいんですよ。シューティングって形式が決まっている分、カラーが出やすいと思うんですよ」と語るように、いずれの作品からも破壊的ともいえるライジングのカラーが伝わっている。マニアを熱狂させるのは、このカラーに強く引きつけられるからなのだろう。

ライジングらしさといえば、強烈な個性の他に、半端じゃない難易度の高さがあげられる。シューティングゲームが全般的に難しくなっている今、ライジング作品の中でも最高の難易度を誇る「バトルガレッガ」のプログラマー矢川忍さんに、その辺りを聞いてみた。

「難易度が格段に低いシューティングは、数回プレイしたら飽きられてしまうんです。ちょっと難しくても努力次第でクリアできる、それぐらいがベストなのではないでしょうか。だから『バトルガレッガ』を作る時も、長く遊べることを目指した部分があるんです。難しいけれど面白いっていうのが理想ですよね」

また外山さんは「ライジングっていうメーカーは『バトルガレッガ』で注目されたと思うんです。そういった中で発売した『蒼穹紅蓮隊』なんですが、難易度が少し低かったことが逆に肩透かしになったところがあるんですよ」と語った。

しかし、シューティングをあまりプレイしないユーザーには、面白さがなかなか伝わらない、面白さが分かる前にゲームオーバーになってしまうのが事実だ。そういった声に対して、「蒼穹紅蓮隊」などのデザイナーである横尾憲一さんは、「シューティングゲームって、すごく面白いと思います。でも、万人に受けるとは言い難いですよね。シューティングをやら



外山雄一………「魔法大作戦」「疾風魔法大作戦」「蒼穹紅蓮隊」メインプログラマー
横尾憲一………「魔法大作戦」「疾風魔法大作戦」「バトルガレッガ」「蒼穹紅蓮隊」デザイナー
矢川　忍………「バトルガレッガ」メインプログラマー

ない人にも面白さが伝わるようなものを作りたいんです。ただ飛行機が飛んで弾を撃つだけじゃなく、ストーリーやドラマがあってキャラクターに感情移入できるような作品を作って、最終的にメジャーヒットさせたいというのが我々の目標なんです」と一つの回答を示してくれた。多くの人々にシューティングの良さを分かってもらおうとする努力は、ぜひ今後も続けてもらいたいものだ。

「『シューティングのライジング』と呼ばれるのはプレッシャーでもありますし、ありがたいことだとも思います。そういったユーザーの期待にはなるべく応えたいですね。シューティングという限られたジャンルの中で新しい物を作るのはなかなか難しいですけど、できるかぎり頑張っていきたいです」と横尾さん。「シューティングゲームは今後も作っていきますけど…」と前置きした上で、「シューティングという一つの場所に留まるつもりは全然なくて、常に上を目指したいです」

シューティングだけにこだわるつもりはないと言うのは、矢川さんも同じだ。「今後ずーっと『シューティングのライジング』と呼ばれ続けるのは、ちょっと問題でしょうね（笑）。僕は、シューティングとかRPGとかいうジャンルに囚われず、好き勝手に作りたいという気持ちもあるんです。自分たちが好きに作って、それが結果的に面白ければいいんじゃないでしょうか」

「今は得意分野ということでシューティングがメインですが、将来的にはシューティングに限らず、自分たちの好きなものを作っていきたいです。他のメーカーのことをあまり意識せず、独自のカラーで進んでいきたいですね」とは外山さんの談。どうやらライジングが進む道は、シューティング一本道ではないようだ。

「シューティングのライジング」の次は、どんな一面を見せてくれるのだろうか。

リリースする作品同様、手応え十分の硬派なメーカー、ライジングの今後に期待したい。

（取材・構成／松井真）

ライジングが放つ最新シューティング
「蒼穹紅蓮隊」



明朝体フォントで埋め尽くされた画面はインパクト十分。

ライジングの最新作「蒼穹紅蓮隊」は、前作の「バトルガレッガ」から一変してSF調で描かれた近未来の世界が魅力の横画面縦スクロールシューティングだ。

本作品の特徴として「ウェブシステム」があげられる。これは、ショットボタンを押しっぱなしにすると、「ウェブ」と呼ばれるワイヤーフレーム状のエリアが広がり、この中に入った敵を照準するというもの。ウェブを使うと、通常ショットでは破壊できない上空や低空、それに画面外の敵をも破壊することができる。しかし、一見万能に見えるウェブには弱点があり、使用中はショットが撃てなくなり、敵のホーミングミサイルに対して無防備になってしまう。そういった諸刃の剣であるウェブシステムを、いかに効果的に使うかが本作品の醍醐味といえる。また、ウェブによって敵を複数照準することによって、得点に倍率がかかるようになり、「バトルガレッガ」以上にスコアアタックしがいのある作りになっている。

ゲームシステムもさることながら、注目すべきは演出面だ。懐古主義とも言えるセリフ回しと無数に表示される漢字が、独特な世界観を構築している。また、有数の家庭用作品も手掛けている崎元氏によるBGMも、作品の盛り立て役として十二分に威力を発揮している。この完成されたオーディオとビジュアルは、シューティングを普段プレイしないユーザーをも引き付ける要素に成り得るだろう。

「蒼穹紅蓮隊」は、ライジングの底力を窺い知ることができる作品である。

（編集部）

※「蒼穹紅蓮隊」のセガサターン版がEAVから発売予定。

蒼穹紅蓮隊【STG】　メーカー：エイティング/ライジング／機種：アーケード／発売年度：'96年

MAKER SPECIAL

PIL／株式会社ストーンヘッズ

ゲームでロックするパンク集団

SM専門ブランドとしてアダルトゲーム市場で頭角を現しているPIL。だが、そこには単なる露出描写に終わらない思想がある。作品にかける制作者の本音を聞いた。

ゲームでロックをやりたかったんです

SM専門ブランドとしてPCアダルト市場で異彩を放つPIL。だが、取締役社長である田所氏は、元々ミュージシャン志望だった。

「高校の頃、吉祥寺のライブハウスでバンドをやってたんです。ボーカルとギターをやって。世間では東京ロッカーズとか言われてた頃です。周囲を見渡せば、後にプロになっていったような面子ばかりで。俺も絶対プロになる、大学なんて行く必要ないと思ってました」

しかし、田所氏は高校卒業後7年間バンド活動を続けた末、プロの道をついに諦める。その後田所氏が選んだのがゲーム業界の音屋だった。

「知人の紹介で、某コンシューマメーカーに入ったんです。ファミコンのPSG3音＋1ノイズだったら俺でもできると（笑）。7年間バンドやってきましたから、自信もあったし。でも、その後PCエンジンが発売されて（6音源＋短形波ノイズ2音源から最大6音選択）、もう僕の音楽知識じゃ通用しなくなった。それで音屋は新人



（株）ストーンヘッズ取締役社長、田所広成氏

に任せて、僕は企画＆プロデュースに逃げたんです（笑）」

その後、規制の多いコンシューマから、より尖った主題や表現が可能なPCのアダルトメーカーに移った田所氏。だがそこで主に制作したのは、ライトタッチのアダルトAVGだった。数年後そのメーカーも退社した田所氏は、自分が本当に何を表現したいのかを考えたという。

「もう30歳を越えてましたから。コンシューマでのゲーム開発も考えました。元々コンシューマ出身でしたからね。でも、資金的に難しい面が多い。だったらPCだと。その時考えたんですが、僕はロッカーでパンク出身だから、元々ゲームでロックがしたかったんですよ。小説の分野でロックする人もいれば、映像の分野で実現されるかたもいる。もう一度初心に帰ろうと思ったんです」

その時市場に氾濫していたアダルトゲームは、アダルトと銘打っていても、本当に大人がアダルトな行為を楽しめるゲームはなかったと田所氏は言う。

「ライト感覚な、コンビニで売っているエロ漫画的なものばかりで。それで「SM専門」と銘打って、本当に大人が楽しめるゲームを作ろうと。それが『SEEK』だったんです」

以後田所氏は、「学園ソドム」「堕落の国のアンジー」とSMをモチーフにした作品を作り続けていく。だが、その根底にあるものは、




「SEEK～地下室の牝奴隷達～」
亡父の後を継ぎ、富豪達の依頼で屋敷に送られてくる女性達を牝奴隷として調教していく主人公。調教する側とされる側の関係を描く育成SLG。



「PILcaSEX」
オムニバスの利点を生かし、単品では扱うことの難しい題材を5本収録。野外プレイ、マゾ調教、いじめ、自殺願望…。まさに18禁ならではの尖った企画。

まずゲームとして楽しめるものをという極めて一般的なものだ。

「一口にSMと言っても、その幅は非常に広い。その中で作品毎にSMの様々な側面を描ければいいのではないかと思います。むしろSMや18禁といったレーティングを逆手にとって、これまでのアダルトゲームの枠を越えるような表現や内容の物、一般層に楽しんでもらいたい作品を作っていきたいんです。そのためには、露出描写だけでなく、ゲームバランスやユーザーインターフェイスなどの基礎的な部分にこだわりたい」

最新作「PILcaSEX（ピルケース）」は、金属製ケース、付録CD、ミニストーリー5本のオムニバス形式で、価格が5000円という破格の価格設定だった。

「ある種パソコンゲーム業界に対する挑戦状のつもりで発売したんです。昔からパソコンゲームメーカーは、ユーザーがゲームをコピーしなければ、ゲームの価格はもっと下がると言ってましたよね。でも、実際はそんなことをする会社はどこにもない。『SEEK』が98版で4万本、WIN版と実写版が各1万本。『学園ソドム』が98版2万5千本でWIN版が1万本出荷した。当然コピーで遊んだ人もいるだろうけど、少なくともこれだけの人が新作を買ってくれたわけです。だったらその分利益を還元してもいいんじゃないかと。だから『PILcaSEX（ピルケース）』は赤字商品なんです」

SM専門メーカーとして、徐々にユーザーの信頼感を獲得しつつあるPIL。だが、その信頼感を逆に崩してしまいたい部分もあると田所氏は語る。

「最初は『SEEK』一作で解散して、セックス・ピストルズのように伝説のゲームメーカーになろうか、みたいな話もしていたんですよ（笑）。ロゴのPILの由来も、避妊薬のピルにかけたんです。ピルの普及でアメリカの女性の性意識が変わった。僕たちもそうありたいと思うんです」

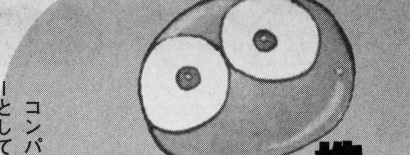
アダルトゲームメーカーということで、一般にはキワ物的な扱いをされがちなPIL。だが、その根底に流れるのは、今のゲーム業界の枠を広げていきたいという真摯な思いだ。

「僕がゲーム業界に入った頃、周りにいたのは何かに挫折した人間ばかりだった。漫画家崩れとか、小説家崩れとか。僕もミュージシャン崩れだったし。そんな人間でも入れたのが、あの頃のゲーム業界だったんです。だから逆にパワーがありますよね。自分が本来できなかったことを、なんとかこの世界で実現するんだっていう。今、コンシューマの世界も含めて規制のあり方が言われているけど、僕はゲームが子供の玩具で終わってほしくないと思うんです。漫画だって、手塚治虫さんもいれば白土三平さんもいるし、エロだってある。白土さんなんか、最初に出てきた時はみんな驚きましたよね。腕がちぎれて飛んだりして。でも今は、そういうものも含めて漫画という文化になっている。ゲーム業界もそうなるともっと面白いと思うんですよ。僕も18禁ということでユーザーをだまして（笑）、様々なことに挑戦していくつもりです」

（取材・構成　小野憲史）

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

少なくとも経営者が「ゲームとは何ぞや」位考えている会社。
（神奈川　KUN）



株式会社コンパイル

1日丁稚(でっち)体験記 in 広島

幅広く活躍を続ける異色なゲームメーカー、コンパイル。その新人研修制度「丁稚(でっち)システム」を本誌編集部員、古庄が身を以て体験するレポート。

コンパイル。「ぷよぷよ」のメーカーとしてあまりにも有名なこの会社。各種ゲームイベントへの参加のみならず、自社主催のイベントも積極的に開催しているので、ユーザーがもっとも身近に感じているメーカーの一つだろうと思う。さてそんなイベントで変わった人たちを見たことはないだろうか。ピンクのジャージに見を包み、身を粉にして働く若者たち。その背中には大きく丁稚の文字。そう、これこそがコンパイル独特の新人教育制度「丁稚システム」なのだ。コンパイルという会社をよく知るためにはこの丁稚になってみるのが一番なのではないだろうか。いやきっとそうだ。そうに違いない。という訳で、編集部古庄が広島へと赴き1日丁稚になってきた。その報告である。

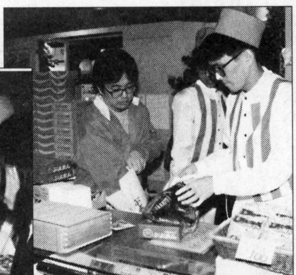


いよいよ始まる丁稚生活。中途半端に挙げられたその手が何か不安。大丈夫か!?



元祖ぷよまん本舗店内。コンパイルファンにとってはきっと天国なのだろう。ちなみに店員はみな魔導キャラのコスチュームを着ている。

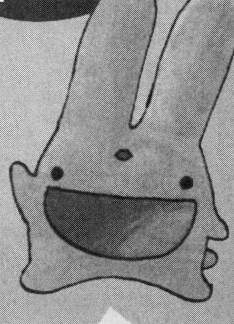
ぷよまん本舗



品物を包む私。それを見つめる先輩方の目がかなり不安。



日曜の午後、丁稚1日目が始まった。まずはJR広島駅ビルに入っている元祖ぷよまん本舗で店員として働く。先輩方に品物の包装の仕方などを聞きレジに立つ私。扱う商品の多さに少し驚く。ぷよまんに始まり、各種キャラクターグッズ、ぬいぐるみからディスクステーション、もちろんコンパイルのゲームソフト、サターンといったハードさえ置いてある。ふと見ると仁井谷社長サイン入りぷよぷよ通なんてものも売っていた。さて土産物客ばかりかと思っていたら、地元のお客さんもかなり多い。ぷよまん本舗ではぷよまんのバラ売りもおこなっていて、女子高生が2つ、3つと買って帰っていく。ぷよまんの地元での認知度はかなり高い。



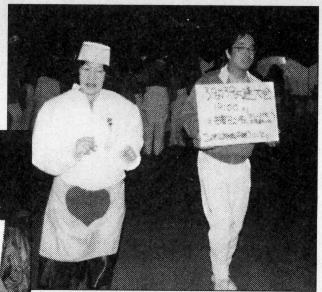
おりづる大会



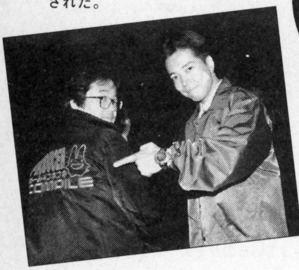
会場のコンパイルのテント。ＴＶとゲーム機を設置し「ぷよぷよ」のフリープレイ。最終日ということもあって「ぷよまん」も無料で配布された。

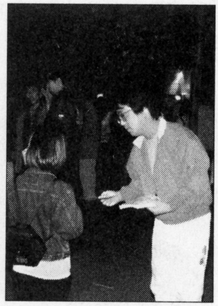
↓背中に光る丁稚のマーク。広島の人はこのピンクのジャージを見慣れているのか、特別気にするようなことはない。





ぷよぷよ大会参加者を募っているところ。下はぷよステーションのシールを配る私。子供にとても喜ばれた。



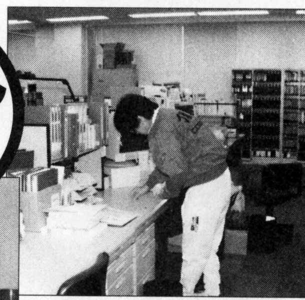


さて私たちが広島を訪れた日は、障害者のための国体「おりづる大会」最終日。その後夜祭会場にはコンパイルも出店しているというのでそこへ伺う。会場は大変な盛り上がり。ビールやお好み焼きなんかがただでどんどん配られていた。食べ放題の飲み放題。

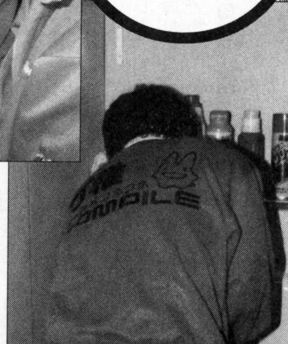
いやー楽しい仕事だぜっ、といっている暇は丁稚にはない。イベントのスタッフとしての仕事がここにも待っていた。当たり前だね。

コンパイル社内

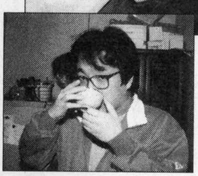




↑ジャージがよく似合うとたくさんの人にいわれる。まんざらでもないね。



↑掃除のあとは雑巾を洗う。当然だ。でもよく考えると雑巾を洗うのは中学生以来だったりする。

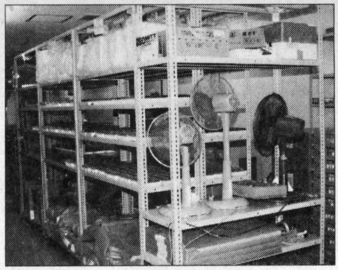


お茶汲みの師匠、95式丁稚の植松篤さん。大事なのは6回という数だ。覚えろ。ちなみに95式の95は入社年度。戦車みたい。

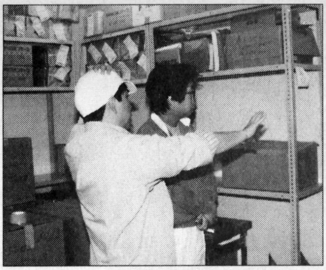
さて日が変わり月曜日。丁稚の朝は早い。まず出社すると社内の掃除。コンパイルの綺麗な社内を見て、魔窟化した編集部の自分の机を想う。丁稚は掃除やお茶くみなど社内の雑用を一手に引き受ける。お茶くみは当番制で、個人個人でおいしいお茶の入れ方を研究しているらしい。その秘伝を教えてもらう。コツはお湯の温度を飲み頃にするために、急須から急須へお湯をつぐ。これを繰り返すこと6回。これで丁度いい温度になるという。実際に飲んでみると本当においしい。感激する。



次に訪れたのはぷよまんの秘密工場。本当は秘密でもなんでもないんだけど。この日はＰＳエキスポ用のぷよまんを作るために大増産体制。無理をいって手伝わせてもらったのだが結果は…。



「お兄さんここは何？」「ペロくんここではできたぷよまんを冷やしているんだよ」。社会科見学をしている気分。



賀谷工場長代行に説明を受ける。本当はこんなことの相手をしている暇はないくらいに忙しかったのだ。本当にありがとうございました。

ぷよまん工場



包装されたぷよまんに日付シールを貼る。いやー、僕って役にたってるな。なんて油断をした結果が下の写真。日付シールを２枚も貼ってしまう。



できたおまんじゅうを箱に詰める。実際に詰めた何箱かがＰＳエキスポで売られたはず。君の持っているのがそのぷよまんかも。

再び社内へ

ぷよまん工場から戻る。次に待っていたのはお茶出し。次のページから始まる、本誌斎藤編集長の仁井谷社長へのインタビューの場にお茶を出すのだ。ここでふと悩む。私は今日はコンパイルの社員なのだから、お客様である斎藤編集長に先にお茶を出すのが礼儀だ。だが、ピンクのジャージを着てはいるが実際にはゲーム批評編集部の古庄な訳で。とすると先にお茶を出すべきなのは仁井谷社長ということになる。どっちに、どっちに先にお茶を出すべきなんだ！　とさんざん考えて斎藤編集長に先に出すことにした。そう、私はコンパイルの丁稚なのだ。ちょっと丁稚意識の芽生えを感じる私。



丁稚体験を終えて。

丁稚としてコンパイルを覗かせて頂いた2日間。いろんなものを見ることができた。初日にジャージを受け取りにコンパイルへ伺うと、社内で何やらミーティングが。聞けばＣＳＡ（コンパイル支援隊）というユーザー団体の会合とのこと。こうした機会を作ってユーザーの声を聞いているのだという。ソフトにアンケートハガキを同梱しないメーカーなんてのもある中、こうした地道な活動は貴重だ。

丁稚システムにしても、単なる新人研修というだけではない。新人にはジャージを脱ぐというハッキリとした目標がある。ジャージを脱ぐ日を夢見ながら、丁稚として日々経験を積む。その中で仕事を理解し、自分なりの目的を見つけていく。そして晴れてジャージを脱ぎ新たな気持ちで仕事に臨む。ほら、すごくシステマティックじゃないですか。

蛍光ピンクがいやだ？　人間少しは恥ずかしい思いもしなきゃ。恥ずかしい思いは人間の幅を広げるのだ。コンパイルの人たちを社内から眺めていると、少々のことは平気だよっていう雰囲気がよく伝わってくる。それがコンパイルの明るさを生むのかも、なんて考えた2日間、勉強になりました。

INTERVIEW



株式会社コンパイル代表取締役　仁井谷正充氏。

明るくそして個性的な集団、コンパイル。その集団をまとめ上げているのが代表取締役の仁井谷正充氏だ。その仁井谷氏にコンパイルという会社についてお聞きした。

仁井谷正充氏インタビュー

株式会社コンパイル代表取締役

キャラクターを生かす その戦略

編集部（以下編）：コンパイルはキャラクターをとても大切に扱われていますね。

仁井谷（以下仁）：それが基本だと思うんです。今までゲーム業界には一つのキャラクターをきちんとプロデュースする人がいなかった。マリオとかソニックが生まれたにもかかわらず、そのキャラクターを誰か一人が責任を持ってプロデュースした訳じゃない。鉄腕アトムにしてもアラレちゃんにしても、キャラクタービジネスとしてのプロデューサーがいなかった故に命が終わったという感じがするんです。

編：その差はどこから生まれているんでしょうか。

仁：僕はそこをずっと分析してきたんです。他のメーカーはキャラクターを商品として粗末に扱ってる。一つのキャラクターでその企業が生き残るんじゃなくて、消耗品のように、次はこれ、次はこれ。でも我々には一つしかない。僕は我々のキャラクターは国民的存在になったっていう気はしてる。「ぷよ」っていうキャラクターを分析するとスタンダードなキャラクターになってるんじゃないかなと思う。じゃあこれを末長くつづけていきたい、そう思ってるんです。

編：キャラクターということでいえば社員章もカーバンクルですね。

仁：やっぱ社員章も付けてて気持いいものがいいでしょう。これが普通の社員章だったら、こんなのイヤだよねってみんな付けてこない。カーバンクルは老若男女、ちっちゃい子から大きいおじさんおばさんまでみんなにかわいがってもらえるから社員章としては最適だなって思ってるんです。

編：「ぷよ」じゃなくてカーバンクルというのは何故ですか。

仁：カーバンクルって子供なんですよ。大人がどんなに深刻であろうが、にたにた、へらへら。寝たいときに寝て、食べたいときに食べて、遊びたいときは遊び、あくびはするし、そういう子供性を持っている。あらゆる天才的なアーティストって子供ですよね。やっぱりそこが創造力だと思う。子供らしさがなくなると創造力もなくなってしまうと思うんです。

企業理念が示す コンパイルの柔軟さ

編：「のーみそコネコネ」がコンパイルの企業理念ということですが。

仁：我々の「のーみそコネコネ」

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

コンビニ以外でもソフトを売ること。

（群馬県　小野　彰子）

っていうのはひょっとしたらこれから50年、100年使えるキャッチコピーかなと今思ってるんです。最初は4、5年したらかっこいいのにしたいなって思ってたんです。でも一度聞くとバーンと頭に入っちゃうというところがまずラッキーで、と同時に「のーみそコネコネ」だとハード会社じゃなくてソフトハウス会社とすぐ分かる。「のーみそ」って書いてあるんだから。で、「コネコネ」っていうことは、なんかアイディア詰まってて一生懸命絞り出すのかなって。他にも組織が柔軟だとか、そういう諸々の今風な会社形態をもろに表している。すべてがこれで語れるだろう、だったら当分使おうかなと。時代が変わるまでね。

編：確かに分かり易いですね。

仁：基本的にうちの会社は何事でも分かり易いようにしている。会社の方針も全社員に分かり易いようにしたい。例えばバカだ、アホだというのもはっきりいうような関係にしたいなと思っているんです。率先して僕がいうんで嫌われてますけど（笑）。

編：でもユーザーの方に聞いたら、コンパイルを好きな理由に社長の魅力を挙げる人がいましたよ。

仁：まあ本人としては分からないんですけど、我々がこうやって表現してきたものに関しては、「ちょっといいね」とか「納得いく商品だよね」といってもらいたい。イベントもそうなんだけどね。イベントやる以上は皆さんに楽しんで欲しい。そこがいつも不安で、皆に「あれやれ、これやれ」っていってね。「えぇーっやるんですかー」っていわれちゃう訳で（笑）。

編：そういった姿勢が現在の状況を生んだ？

仁：僕としては戦略だと思っているんですけども。この業界で、例えばゲームシステムを作るとかキャラクター作るとか、あるいは社員を育てるとか、そういう仕組みをつくってきたつもりなんです。「ぷよぷよ」で何ができたのかっていうと、我々はそれまで技術のコンパイルとかいわれて操作性とかゲームバランスがいいってずっといわれてたんですね、約10年間。それが「ぷよぷよ」で新しいゲームシステムと世間に認知してもらえるキャラクターができあがった。さらには現在うちにはどんなキャラクターでも作れるノウハウがある訳です。でもそれが「ぷよぷよ」に限らないというところが今のうちのすごいところかなという気がしてる。よく明るい会社だといわれますが、そういう確信がみんなにあるからじゃないですか。僕は他社が暗いっていうのはよく分からないんですよ。自分たちはいつも明るくやってるから。何で暗く思われるのか、それはお互い没交渉だからだと思うんですよ。没交渉で自分だけの一つの世界にどどって入り込んでいって作り上げて、周りのチェックなしにぽんと出したりするからそうなるんで。うちだったらそういうことはない。周りから必ず良い、悪いって必ずいわれる。そうするとお互いにいろんなコミュニケーションが生まれる。全員にいうんですけどね、いつもいつも日常会話が漫才していないと通用しないんだって話してる。そしたら明るくならざるをえないですからね。

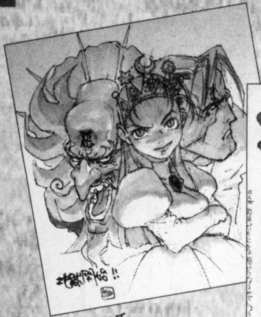
（聞き手／斎藤・構成／古庄）



注目メーカー全特集

PRESENT

メーカーから頂いた貴重なアイテムを一挙放出！



西村キヌ氏



BENGUS氏



あきまん氏

CAPCOM

今回の特集に関してメーカー各社から貴重なプレゼントの数々を頂いた。ファンならどれも涙もののレアアイテムばかり。官製ハガキに欲しい商品名1点とメーカーへの熱い思いを綴って、編集部「メーカープレゼント係」まで送ってきてくれ。締め切りは12月31日（必着）だ。

●カプコンデザインチーム
直筆カラー色紙（各1名様）



●「スターグラディエイター」
体験版ソフト（20名様）



SEGA

●「セガ・ツーリングカー
チャンピオンシップ」キャップ
（4名様）

●「ＩＮＤＹ 500」キャップ（2名様）

●「ダイナマイト刑事」刑事団扇（3名様）

●「スポーツフィッシング2」バンダナ（2名様）

KONAMI

●藤崎詩織デビュー記念
クリアファイル（10名様）



●「ときめきメモリアル」
コースターセット（10名様）



ＫＡＺｅ

●ＫＡＺｅ企業ポスターA～D
（4名様・43項参照）

アトラス

●「女神異聞録ペルソナ」
テレホンカード（3名様）

ＺＯＯＭ

●「ゼロ・ディバイド」
体験版ソフト＆トランプ（各5名様）

ライジング

●「蒼穹紅蓮隊」
パンフレット（5名様）

ＰＩＬ

●メーカーＴシャツ＆
「堕落の国のアンジー」キャップ
（各2名様）

コンパイル

●「ぷよすてーしょん」販促用ポップ
（4名様）

注目メーカー会議集

だれ?

続・街で見かけた

業界の明日を任うDFTBへの潜入ルポ敢行!

今日はDFTBの会合です。DFTBと言ったら何でしょう。世界が誇るスーパーコンピュータがHALだから……うーん後はとても言えません。

小野ほうずき「と、いうわけで意見のある人は手をあげて」

小野ながやま「えー。今度ウチでも夜夜のグッズを出す予定なんですが、どーしたらもっと売れるんでしょう」

トップを切ったのは小野ながやま社長。さすがは○○のXXと言われただけのことはあります。

小野ほうずき「それはゲームとは直接関係ないので却下」

小野つきもと「直販直販と営業力のあるところはええのう。うちもやりたいんやけど、何せ先立つものが」

小野えぬえすけい「サッカーのスポンサー、辞めればええんちゃうか?」

小野ほうずき「あんたんとこは特集に関係ないから、却下」

白熱する議論、紛糾する議題。まさに戦場の狼状態です。

小野ぷりくら「まあまあ、みんな仲良くしましょうよ。記念写真でも撮って。カシャ!」

小野まんじゅう「やっぱキャラが命じゃけん、いんたーねっとで世界中にまんじゅうを売るのもええのんたぁ」

小野えすぱあ「みんな仲良し。良かった良かった」

小野かみなり「ひゅるるるる……ドカーン!!(爆発音)」

小野拡大「やっぱパソコンって言ったらX68っしょ」

なぜか声ばっかり大きくなって行きます。まさに議論紛糾阿鼻叫喚酒池肉林状態です。

小野ほうずき「えーそろそろ業界統一の倫理規定を……」

小野えすえむ「ぴしっ、ぱしっ、ああ、ご主人様、もっとぶってぇ〜」

小野なかやま「てらどらいぶ、どっかで売れんかなぁ」

小野つきもと「大陸じゃ、ふぁみりいべーしっくが現役で稼働中やと聞くぞ」

小野ほうずき「中古問題を…」

小野ぴんぼうる「……(終始、一人で外を見ている)」

うーん複雑。さっぱり訳がわからないまま夜も更けていくDFTBの会合でした。



↑まさに議論紛糾。こうなると各社長の顔色まで似てくるから不思議です。

♡ ドラッケンをN64でやってほしいので、何とかして下さい。あと魔界村も(神奈川県 永井勝也)

♣ 最近の「続・街で見かけた」はノーメイク物ばかりでパワーダウンしている。次号では小野格闘さん(当時32歳、独身)レベルでの登場を望む(東京都 柴田 明)

COVER ARTIST INTERVIEW

KINU NISHIMURA



流麗なタッチと安定した画力でファンを魅きつけるカプコンデザインチーム。その中でストリートファイターシリーズ、サイバーボッツ、D&D®など才能を遺憾なく発揮し続ける西村キヌ氏に聞く。

Q1. 今回のイラストのコンセプトを教えて下さい。

A1. **すかした絵はマズいなーと思って、アツそうなやつを…。あと、背景に色入れていいそうなんで、じゃあ赤、みたいな。キャラはその時流行ってたので（自分だけ）。後で読んだ本に、孫悟空のシンボルは「火」と「金」だとしてあって、まあ色味も合ってて良かった。実はマックで描いたけど、なんで輪郭をとるのかやっと分かりました。「色が漏れちゃうんだよね（AKIMAN氏談）」←違う！！**

Q2. 西村さんは多くのカプコンキャラを描かれていますが、キャラクターを描かれるとき気をつけられていること、注意されている点などありましたら教えてください。

A2. **そのゲームにとって最もよい（価値が高くなる）のは、どんな絵がついた時かなあと…目的が違えば芸風も変わるので。それと、実際にキャラクターをつくってるキャラマンの方々の気合いを無駄にしないよう、どいつもそれぞれ価値があるように描こうと。あと、心ある絵描きの方ほど（この場合は男の方ね）、女の子につらい思いをさせぬよう気をつかっておられると思いますが、わたくしもまた、男の子がつらい気持ちにならぬように気をつかいながら絵を描いていきたいですな。**

Q3. 今まで描かれた中で気に入っているキャラクターがいれば教えて下さい。

A3. **どのキャラにも悔いはあるし、まあ愛もあるんですけれども…。D&D®のマジックユーザーなんかは、企画的な扱いであるとか、キャラマンの方々の力など、すべてが良い方向に作用して、結果として高い価値を持つことになったたいへん幸せなキャラクターだと思っています。これでゲドにも顔向けできるというもの（ホントか）。**

Q4. お仕事をされるとき主にどんなものからインスピレーションを得られていますか。また影響を受けられた作家、作品はありますか。

A4. **文化のおおもととなる、よきものと、あまりにも末端にあり過ぎてかえって（どうでも）良いものの両方。**

Q5. 今、やってみたい仕事などあれば教えて下さい。

A5. **パンチがきいてて、なおかつまとも（価値が高そうに見える）なキャラデザインをしてみたい。ただ実力が…。**

Q6. 音楽、映画など最近注目している作品があれば教えて下さい。

A6. **黒澤明の「椿三十郎」。それと、昔のよきものを変な風にリメイクするのは禁止。**

Q7. 今、一番興味のあることはなんですか？

A7. **服のしわ、線の流れと立体感を両立させること、あごの噛み合わせの部分。**

Q8. 今、一番注目しているアーティストは誰ですか。

A8. **あきまん氏。あと、タクティクスオウガの顔キャラを打った人。今どーしてるのだろうか…つらい目にあってないか心配（自分の心配をしろ）。ウチへ来てくれないかなー。**

Q9. 西村さんから見たカプコンおよびデザインチームはどんなところですか。

A9. **すごい能力を持った人々が、ありあまる力を無駄に遣いまくる場。**

Q10. 好きなゲーム、はまったゲームなど心の一本があれば、タイトルとその理由も教えてください。

A10. **ソルスティス（FC）。クインティ。あと、ウィザードリィI。敵の絵にシビレたぜ！！「ペルソナ」は、今のコンシューマ界で唯一キャラデザインというものがなされているRPGかも。そして、栄えある（裏）ゲーム大賞&ベスト悪党ヅラ賞を「ダークキングダム」（94年、日本テレネット）に。知ってる人もまず居ないし、一人占め感が最高。**

Q11. 最後に本誌読者に何かメッセージがあればお願いします。

A11. **なんとなくカプコンの肩を持ってくれる方が多いみたいでうれしいが、理屈はともかく、自分が本当に面白いと思ったものに、そのコインを入れてください。なんちて。**

ありがとうございました。

PROFILE

西村キヌ：1969年生まれ。（株）カプコン開発本部第6グループ（デザイン室）所属。1991年カプコンに入社。以来、バースに始まり、サイバーボッツ、D&D®シャドー オーバー ミスタラのキャラクターデザイン、ストリートファイターシリーズのイラストなどを多数手掛ける。現在は、話題のストIIIのイラストを鋭意執筆中。

今号の「エビスからの手紙」はお休みです。

ヒィ〜

すまんっす。

ヒエ〜

E0の開発がおしてて

↑エネミー・ゼロ

「エビスからの手紙」が

間に合いません。

死んでる

でも E0は おもしろいよ。



全国の「エビス」ファンの

方々、すいませんです。

E0を楽しみにして

くださいい。

ENO

（本当にごめんよ）

次号にご期待下さい。

エビスからの手紙 スペシャル対談

飯野賢治×高城剛

「飯野賢治の本」にこの対談が載っていると思っていた読者の皆さま。本当にごめんなさい。そしてお待たせしました。ついに、ついにこの対談が実現しました。

ゲーム批評第4号から連載が開始された「エビスからの手紙」。毎回、飯野賢治氏のゲーム業界への怒り、そして鋭い提言が投げかけられ、業界の話題となった弊誌の看板連載である。そして今回、その第1回目の手紙の宛先であった高城剛氏との対談がついに実現した。約1年4カ月の時を経てようやく出会った2人は、いったい何を語るのだろうか。



ものづくりに必要なこととは

編集部：実際にこうした形でじっくりお話になるのは、これが初めてなんですよね。

高城：飯野さん、ご活躍ですよね。今もお忙しいんですか。

飯野：そうですね。「E0」のマスターアップが近いので。

編集部：どうですか。初の顔合わせで、何か感じられていることは。

飯野：僕、いろんな専門学校で講師をしているんですけど、日本人って海外を旅行する人が少ないんですよね。よく学生に「こんなところにいる位だったらヨーロッパを旅行しろ」と言うんですよ。何か日常性の中から脱却して、価値観を変えるくらいの体験がないと、表現なんてできないと思うんです。

高城：それで、行くもんですか？

飯野：行かないんだよね（笑）。わかりました！って返事だけは良いんだけど、翌週教室に行ったら、全員いたりして（笑）。

高城：猿岩石を見て満足しちゃう。

飯野：例えば僕は仕事柄海外旅行を良くするんですが、常に何かしら発見があるんですよ。それは外国の文化の中で、自分が今まで日本で培ってきた価値観が相対化されるから。この前ルーマニアに行った時の話なんですが、一面の畑の中、どこまでも続くまっすぐな道を、車に乗って走ってたんです。そしたら農家の一家みたいな人た



高城剛
ハッピーメディアクリエイター。日大芸術学部卒。株式会社フューチャーパイレーツＣＥＯ。ＣＸ系「バナナチップスラブ」、小泉今日子のビデオクリップなどの映像作品を多数手がける。現在テレビ東京系「少年バッド」に出演中。



飯野賢治
株式会社ＷＡＲＰ代表取締役
数々の話題を振りまいたＳＳソフト「Ｅ０」の発売もいよいよ間近に迫り、これまでに輪をかけた多忙な日々を送る。業界屈指のゲームプロデューサー。

ちが、道ばたで農作業をしていたんですね。ああ、騒々しく車で走って悪いなと思って通り抜けたら、誰もこっちを振り返らなかったのね。彼らは彼らでそこで生きているわけで、僕らが車で通ろうが何をしようが、関係ないわけですよ。それに凄く感動したんです。

高城：なぜルーマニアに行かれたんですか？

飯野：「Dの食卓」がドラキュラをモチーフにした作品なので。ワープ全員で行ったんですけどね。うちは何か作るときはいつも全員でどっかに行くんです。そうやって、何か感動したり、価値観が変わったりしないと、ものって作れない。これがアメリカやヨーロッパだったりしたら、様々な人種の人々がいて風俗や習慣の違いがあったり、政情が不安定だったりして、価値観が常に揺さぶられていると思うんだけど、日本みたいに均質化していると、文化とか価値観があまり変動しないと思うんですよね。それに、みんな価値観を変えたり、一回白紙に戻したがらない気がするんです。



ゲームを作るということはどういうことなのか

高城：僕も旅好きで、今でも年間で100日以上家に帰らないんですよ。一番長いときは2年くらい家に帰らなかったりする。当然、旅先で酷い目に遭ったりするわけですよ。刺されたり、しょっぴかれたりしたこともある。でも、それで人生の幅も人間の幅も広げたと思うんですね。

飯野：でも専門学校に通ってる子たちって、あんまり海外に旅行する奴いないんだよね。それは、単純にゲームが好きというか、もっと言うとゲームを作っている自分が好きだからなんだろうけど。

高城：ゲーム好きな人がゲームを作っても駄目だと。

飯野：そうですね。「セガラリー」を見てレースゲームを作るようなものので。

高城：「セガラリー」以下のものしかできない。

飯野：題材じゃなくて、その題材のどこを面白いと思うか、何をユーザーに伝えたいかを真剣に考えないと。釣りという題材があったとして、それは単純に釣りが面白いんじゃなくて、釣りの中のこういう部分が面白い、それについてあなたはどう思う？　ということなんですね。僕はそういう価値観みたいな物、楽しさの本質とは何だろうみたいな部分を背負い込んであげることがゲームの作り手の使命だし、それができない人はダメだ、と思うんです。じゃないと、薗部さんの「ダビスタ」みたいなゲームって絶対出てこない。

高城：でも、構造的に見るとゲームが好きな人だけがゲームを作る状況が続いている。

飯野：そうなるとアニメと同じになっちゃう。ガンダムが好きな人がアニメ業界に入って、それ以上の物を作ろうとしなかったから、アニメ業界ってダメになったんで。

高城：アメリカなどではゲーム以外のところからゲームに人が流れてくるじゃないですか。なぜ日本ではそうならないのか。じゃないと、面白くならないと思う。

飯野：今、坂元裕二さんと一緒に仕事しているんですよ。「東京ラブストーリー」「翼をください」などの、ＴＶの世界だと本当に人気の高い脚本家なんだけど、彼、今年に入ってからゲームを100本遊

んでいるんですよ。で、アクションゲームはファミコンの頃の方が面白いんだけど、アドベンチャーは「D」を遊ぶと「ポートピア」はできないねって言うんです。ゲームの何が面白くて何がつまらないか、明確につかめている。逆にゲームの世界に浸りすぎている方が、何が面白いのかわからなくなっちゃうんだと思うんですよ。

高城：それはジェネレーションの問題という気もする。坂元さんの世代って、ゲームを知っていても知らなくても関係なかったけど、今は小学生の時からみんなゲームを知っているでしょ。そんな中から、新しい突発的な才能って出てくるんだろうか。ゲームが好きで好きで、そこからある日突然映画や音楽に目覚めたというのはあると思う。でも、その逆が生まれる可能性って、どんどん少なくなっている気がして。

飯野：難しいですね。

高城：8ビットの頃は僕も結構ゲーム好きだったんだけど、32ビットになってからあまりゲームを遊ばなくなった。「鉄拳」などのポリゴンバリバリの格闘ゲームより「ストII」の方が面白かったりするんです。それは、ゲームを遊んできた人たちが作ったゲームという印象を受けるから。「ポートピア」って凄い物だと思うわけ。「弟切草」もある意味ではそうかもしれない。でも、そうした凄いショックを受けるようなゲームって、ひょっとしたら、もうこれ以上出てこれない状況になるんじゃないかとも思うんですよ。

飯野：僕は、ゲームで育っても、そこで何か凄いショックや経験をすることで、大人になれるんじゃないかと思う。女にだまされて、家を盗られるとか（笑）。

高城：でも、そのくらいドラスティックな経験が、できにくいですよね。旅にも出ないんだから。

飯野：なるほどね。



今、ゲームに必要な参加性や優しさとは

高城：僕、昔はよくX68000のゲームで、自キャラを描き変えて遊んだりしたんだけど、今のゲーム機ってそうした自由度が、どんどんなくなってきてるでしょう。ビット数が上がれば上がるほど、ゲームが面白い反面、自分が遊ばせられているような気がしてくるんです。それはN64を遊んでいると顕著に感じて。そこが、欧米のゲームは違うんですね。だからアメリカに行くと、やたらにPCゲームを買ったりする。それは、ひょっとしてゲーム云々よりも、日本的な考え方や、日本社会そのものが嫌いなのかもしれないと最近思い始めたんですよ。日本ってたいへん便利で、だから凄く嫌い。

飯野：「マリオ64」、僕は全く面白いと感じないんですよね。

高城：嫌いなんですか？

飯野：ええ。極端な話、ゲームについて何も知らない子供がいたら、「マリオ64」よりも、「スーパーマリオ」を遊びたくなると思う。

高城：ファミコンの方がね。

飯野：そう。今、ゲームをわりと好きで遊ぶ人って、日本全体で見たら、圧倒的に少ないわけですよ。だったら、もうちょっと参加性ということを考えてあげないと。一日の中でゲームに使う時間が短いとしても、その時間では集中出来るゲーム、というように変えなくちゃいけないと思うんです。例えば「ズームイン！朝!!」のマーケティングというのは凄いんですよね。同じ内容を毎日繰り返しているのに、多局の番組が絶対に勝てない。野球やニュースなどを適当な分量だけ放送する。その適当の割合が、本当に何段も重なっているんですよ。ゲームもそうした、日常の中でも参加性とか立場とか役割などをもう少し考えないと、ちょっと遊んでみて面白かった、で終わっちゃうんですよね。ただのブームで終わってしまう。

高城：それは時間が解決する問題なんですか？「ズームイン！朝!!」は20年の歴史がありますよね。

飯野：いや、時間だけとは思わないですけど、そうしたことを考えている人が少なすぎると思うんです。ゲーセンのレバーとボタンが進化する気配なんて、全然ないでしょう？そうした所から考えていかないと。例えば家庭用ゲーム機のパッドって、両手で持つでしょう。これがPCだったらマウス

で操作するわけだから、片手が余ってる。だから「MYST」なんか遊んでも、外を見たりコーヒーを飲んだり、いいかげんさや中途半端さが残っていて良いんですよ。ファミコンだと、パッドを持って、テレビのボリュームを調節して、さあやるかっていう感じなんです。それって普通の人には、やっぱり無理なんですよね。そこまで一生懸命にはならない。もうちょっとゲームもコンビニやデパート感覚になっていかないと。

高城：ネットワークだったら状況が変わる、と思われますか？

飯野：ええ。個々のユーザーの要求に応じて、システムから変更していけるから。僕にとってのフジテレビと、高城さんのフジテレビは、一見同じようでも、そこで放送されているものは全然違う、ということができると思うんです。



アウトロー的な発想から生まれる次代への可能性

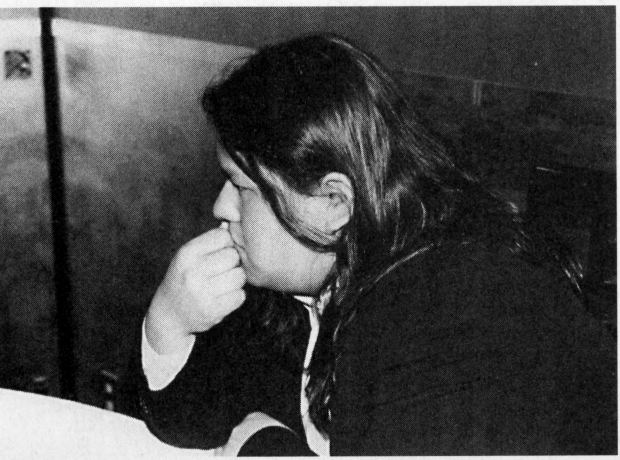
高城：昔のゲーム、特にPCの物はキャラクターアイコンを自作できたりした。あれって、自分の個性をゲームに注入できるきっかけだったと思うんですよ。でも、今のゲームは誰が遊んでも同じで、だからその時は面白くても、後で心に残らないんですね。

飯野：その辺で言うと、去年の夏から今年の夏にかけて、日本で一番はやったゲームって王様ゲームだったんですよ。あれはゲームとして非常に優秀で、遊ぶ前からああしてやろうとかHな期待を持たせたり、男同士でキスしたら面白いとか、自分たちで細部を作っていける楽しさがあるんですよ。それがCD-ROMになった瞬間、CD-READ ONLY MEMORY（読み出し専用メモリー）なわけで。そこがFDベースのゲームや、アップルⅡなんかと違う点なんですよね。

高城：その差って10年たったら絶対に現れてくると思うんですよ。自分のゲームを創ったり、人には言えない物をパソコンにさせてみたり、そうしたアウトロー的な発想って、今のゲームマシンで育った子供には生まれないですよ。「バーチャファイター」を作りたいという人は、これからもたくさん出てくると思います。でも自分でバーチャファイターをいじるような発想がないとね。10年経って、こうした子供達が、ゲーム業界を今の邦画のようにしていくんじゃないか、そんな気がするんです。インターネットはもしかしたら、その突破口の一つなのかもしれない。でも、まだまだ若いメディアだから、もう少し時間がかかると思う。

飯野：僕はあまり日本人をけなしたくないし、言い過ぎるのも格好悪いと思うんだけど、やっぱり日本人は人を楽しませてあげようという気が、そんなにない国民のような気がするんです。サッカーにしろ野球にしろ、今あるスポーツやゲームのルールって、ほとんど外国から入ってきたわけだから。

高城：一つ思うのは、欧米では国王などとは別に、秘密結社や奸臣などの匿名性のある強い力を持つ権力集団がいて、彼らが裏から国王を操心するような構図、強力な見えないルールの構図があった。でも、日本の場合は強大な権力もなければ、その背後に潜む物もなかった。異端はあっても、それらは異なる物として排除されて、全体として一つという構造は決して変わらない。これが縦型の社会構造に変わっていかないと、絶対に





そうしたルールみたいなものは、生まれてこないんじゃないか。



均質化の中で幸せを享受する日本社会

飯野：社会構造の話でいうと、今、日本の若者って結構がっくりきていると思うんです。これまで日常的に享受してきた幸せが、バブル崩壊や阪神大震災、湾岸戦争、著名人の死、そうした形で大きく変化、崩壊している。そうしたことに対して、なぜかわからないけど、社会に対して超ムカついているわけなんですよ。でも、それがカウンターカルチャーに繋がらないことが残念なんです。何で自分がムカツクのか、みんなその原因が分からないんですよね。イギリスでカウンターカルチャーが起こったのは、ダメな政治とか、国とか、明白に怒る対象があった。アメリカにはカウンターカルチャーはなかったけど、似たような物があったんですよ。でも、日本は何もかも均一的で、反抗すべき対象がわからない。おまけに、国内偏差値にばかり固執していて、世界の中の自分の位置づけに対して盲目的。

高城：ある意味で北朝鮮的ですね。

飯野：例えば、キムタクが「俺、最近ナイフ持っているんだよね」って「笑っていいとも！」で言ったら、たぶん日本全体のナイフ保持率や犯罪率が上がると思う。こんなに簡単に洗脳されちゃう国ってないですよ。

高城：共産的ではありますね。日本は幸せでしょ。そこにすごく問題がある。

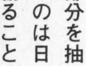
飯野：マラソン大会で「みんな頑張ってケツ取ろう」みたいな。

高城：日本って良い意味でも悪い意味でも平和主義で、その根底にあるものは金じゃないですか。今や全米のオールドリーバイスの8割を所有しているのは日本の10代の若者なわけで、これって日本企業のロックフェラーセンター買収よりも、よほどアメリカを侮辱していると思うんです。これって最悪なんですよね。しかも、先ほど言われたように、非常に平和な中で人間としてボケていると、そこから生まれる表現って、どこか狭い気がするんです。

飯野：なるほどね。

高城：素材から美味しい部分を抽出して曲をリミックスするのは日本人は得意でも、1から創ることをしない。これは生活の幅がないからですよ。殺されかけたり、食料がなくなって本当に困ったこともないし。でも日本社会は表現の枠が狭くなっても、共産的だから、みんなが良いという方向に進んでいってしまう。だからといって国を転覆させるという物でもないし。だったら日本人が外に出ていった方がいいと思う。日本人としての自分を凝視するところから始まる新しい日本人。それが良く出るか悪く出るか、わからないけど。

飯野：そのための浄化の時間って、相当かかるんだろうなという気がします。この前、新宿で打ち合わせがあった時、朝の4時過ぎに新宿西口の高層ビル街を歩いてみたの。そしたら、周囲に誰もいない。結構大きな半径の円の中に、僕一人しかいなかったんですよ。そんな時間にそこにいたら、遅刻だとか考えて絶対に行かない人、そういう風に日常を崩せない人が、きっと大多数なんだよね。



経験の幅が生み出すクリエイティビティ

高城：僕は刺されたこともあるし、100万円を拾ったこともある。

ずいぶん色んな経験をしてきたんです。例えば朝の4時過ぎに新宿にいれば、100万円を拾う可能性があるかもしれないし、刺されるかもしれない。でも、そこに行ってそうした経験をすること、それが幅に繋がると思うんです。そうした幅をいくら体験しているか、体験しようと思っているか、もしくは体験せざるを得ないか。そうしたことがゲームや音楽、映画、テレビ、コミュニケーションを含めて変えていくと思っているんです。一方で日本人は、生きるという欲望があまりにも乏しい。テレビ番組で、アジアの子供達を集めたのど自慢大会に、審査員として出たことがあるんです。日本、シンガポール、マレーシア、台湾とか、いろんな国からたくさん子供が来たんですよ。そこで日本の子供に、将来何になりたいかを聞くと「お嫁さん」といった答えが返って来る。

飯野：実にわかりやすい（笑）。

高城：一方、マレーシアの子だと「絶対、歌手」って言うんです。それは昔、メキシコ人の多くが「ボクサーになりたい」と答えたのと同じで、マレーシアの人の中には、子供の中にも「歌手」という成功の図式が明確にあるんですよ。それくらい、生きるということに対する意識が違うから、本当に真剣に歌う。だから結構感動するんです。日本の子供達も上手いんだけど、カラオケで上手いレベルで、心に響かないんです。それを番組の中で喋ったんだけど、日本の子供達にはわからないんですね。そういったことを、今、痛切に感じるんです。

飯野：多分、幸せなくせに「不幸せ偏差値」が高いからじゃないですか。

高城：その通りです。

飯野：客観的に見て幸せな生活をしているはずなのに、テレビで芸能人が住んでいる家賃50万円くらいのマンションを毎日見ていると、そこに住めないことに不満を感じ始める。本当はそこでカウンターカルチャーが発生するはずなんだけど、毎日ちゃんとご飯は食べることができるわけで、ちょっと怒っただけで終わっちゃう。そこがいけないんだと思うんですよ。他のアジアの国の人って、凄く素敵な笑顔を見せるんだけど、日本人って笑顔を見せないんですよね。今の若者なんて、100人いても笑顔ゼロ。みんな下向いて、目が死んでいるんです。そういうことをもうちょっと突き詰めて、自分の中で真実を追求していかないと、人にものを与えたり、驚かせてあげたりする側に回ることはできないと思うんですよ。

高城：「幸せ偏差値」が高いと、先のことなどは考えませんからね。今、飯野さんが言われたように、ゲーム業界やクリエイターはこうあるべきだ、なんてことは考えないと思うんです。一方で、本当に明日がどうなるか、自分が生きていられるかどうかわからない人たちほど、「こうしたい。こうしなきゃいけない」と先のことを考えるわけです。ゲーム業界は不景気だって言われるけど、実はそうじゃない。「幸せ偏差値」が高いわけです。現状だけでそこそこ満足だから、それ以上のことは考えられない。先を変えていく力が生まれない。これって大問題だと思いますよ。でも、これは永久に続くと思うんです。まだ日本は幸せだから。

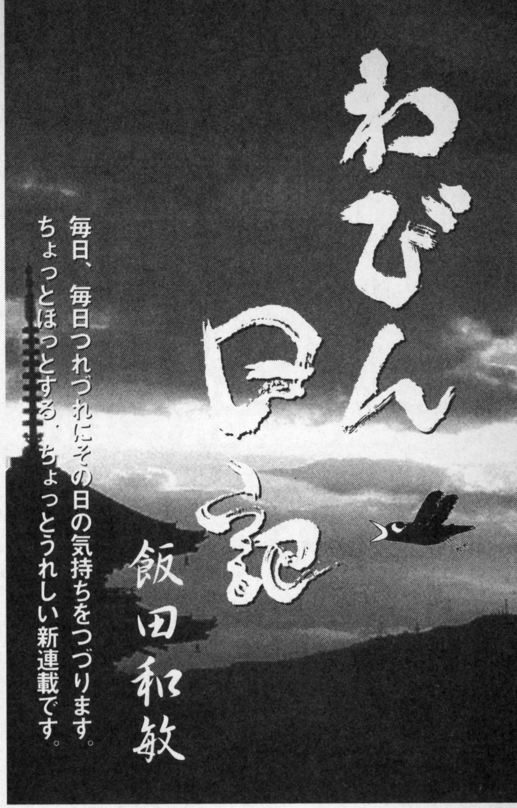
（10月23日　丸の内ホテルにて）



わびん日記

飯田和敏

毎日、毎日つれづれにその日の気持ちをつづります。
ちょっとほっとする、ちょっとうれしい新連載です。



わびん日記・その1

〈ごあいさつ〉

あ、どうも、こんにちは。今号から連載をさせていただくことになりました。題して「わびん日記」。読み手を意識した見せ日記は、どうしてもかっこつけてしまいがちです。それでは、いまいちリアル感に欠けてしまいます。ですので、この連載では僕が普段、とりとめもなく考えている色々なことを、出来るだけそのまま、推敲なしのぶっつけ本番でダラダラと書きつらねていこうと思います。これを読む読者の皆さんは、僕が作る次のゲームの内容を想像する、なんて事が出来るかもしれません。それでは、よろしくお願いします。

10月某日

今日から高輪の仕事場で仕事が出来るようになった。ここは、外見は普通のオフィスビルなのだが、壁のほとんどが窓になっているので素晴らしい眺望が楽しめる。お手伝いしてくれた多くの方々に感謝の心が沸いてきて「ありがとうございます」とつぶやいてみた。真正面に東京タワー。無骨な感じが装飾の多いエッフェルト塔より好みだな、僕は。これから毎日、東京タワーを眺めながら仕事をするんだなあ。きっと、なんらかの影響があるに違いない。あ、カラス。一緒に飛んでみたい気がする。あの娘と一緒にさ。飛ぶと言えば、一度だけやったことのあるパラセーリングは良かった。最初はちょっと怖かったけど、慣れると気持ち良かった。バリ島に行った時にやったんだった。あー、バリ。面白い所だったなあ。モワーンとした空気。どこへ行っても鼻につく腐った果物の匂い。ガムラン。うわ、また行きたくなってきたぞ。いま、行きたい。すぐ、行きたい。

10月某日

横浜にダンスの公演を見に行く。ジョセフ・ナジというユーゴスラビア出身の振付師による作品でタイトルは「カノール・ペキノワ」。小学生の頃、無理矢理バレエ「白鳥の湖」を見せられたことがあり、それが、とても退屈だったので、ダンスに対して苦手意識が芽生えて以来、ずっと敬遠していた。しかし、これはとても面白かった。意味を理解しようとしても拒絶（自分の理解力不足？）されるのだが、訓練された人間が目の前で、飛び、走り、歩き、座る。そのことが圧倒的なリアル感でこころに迫ってくる。僕の身体は僕の脆弱な精神によって、だいぶ能力を限定されているのだろうな。精神の制御から解放された時、鍛練なき身体といえども、意外な運動能力を発揮できるのかもしれない、それを火事場の馬鹿力と言い…などと考えているうちにクライマックスを迎えた。振り子状に大きく揺れる照明がゆっくりと上昇していき、闇に消えていくダンサーを舞台に残したまま暗転。カーテンコール。感動した。帰り道、観劇の感激による影響からの思い付きで身体を極端に意識して歩いてみるが、照れくさくなってすぐにやめる。レストランで夕食。ちょっとすましたカップルの男の方、食後にしゃっくりが発生して止めることが出来ない。身体によ

プロフィール 飯田和敏（いいだ・かずとし）ゲーム作家。アートディンクのディレクターとして「アクアノートの休日」、「太陽のしっぽ」を発表。その後、突然の退社を表明。現在は(有)パーラムを設立。JAVAを使ったネットゲームを発表するなど、新たな創作活動を行っている。

わびん日記

る精神への反逆が行なわれている。

10月某日

洗面所で鏡をみたら自分の頭に白髪を発見。最近、お腹も出てきたし、いやだね。クローネンバーグの「ザ・フライ」を思い出す。クローネンバーグといえば東京国際映画祭の「クラッシュ」見れなくて残念だった。無修正版は二度と公開されないだろう。でも、REMの「ROAD MOVIE」を見ることが出来てよかった。画面も音も大き過ぎて幸せ。ビデオじゃこんなに興奮しないだろうな。会場で4年ぶりにT君に会った。

10月某日

古屋兎丸の「pale poli」を読む。絵が物凄く上手い。大友克洋、松本大洋以来の衝撃だ。絵の魅力で読ませるマンガが最近あまり無いので貴重な存在だと思う。人気が出たらいいのに。マンガといえば以前、石ノ森章太郎が「マンガは森羅万象を表現出来る」と言ってマンガを「萬画」と呼ぼうと提唱してたっけ。ゲームもあらゆるジャンルが出揃っているので、「萬ゲー」なんて言ってみてもイケるんじゃない？ なんちゃって、下品だね、どうも。

10月某日

渋谷クアトロに行く。約3カ月ぶりのパラダイスガラージのライブ。今回は突然ダンボールの前座として出演。相変わらず、やりかけた曲を途中で止めたりしてるけど、今回は手品やノイズのギミック無しだ。いよいよ、曲の素晴らしさだけで勝負するつもりなのではないだろうか。がんばれ、がんばれ。12月に発売される新譜も楽しみ。



対バン（？）で根元敬の特殊ビデオ上映もあった。ビデオ「寒くないかい」のアウトテイクが上映される。主人公の顔がよ過ぎ。しゃべりかたもグー。主人公の決めせりふ「さむかいかーい」が脳裏にこびりついて離れない。いつか、ビデオ買ってしまうんだろうな。

10月某日

Kちゃんにウインドウズ用ゲームを買って来てもらう。早速、試してみるが、かなりヤバめ。がまんして何度かやってみるけど、本当につまらない。何をどう面白がればいいのか、さっぱり、わかりません。久々にクソゲーを買ってしまった悲しみを味わう。「ゲーム批評」読んでから買えばよかった。しかし、たまにこんな思いをすると、自分の仕事に身が入るというものだ。そのソフトのタイトルは「フューリーキューブ」。

10月某日

昨日、買ってきてもらったゲームが悲惨だったので、今日は自分で買いに行く。再び、失敗するのは耐えられないので評判のいいソフトを買おうと思う。で、買ったのは「タイムコマンドー」「ファイナル・ドゥーム」など。早速「タイムコマンドー」をやってみる。お、いい動き。背景との同期もばっちりじゃん。うわー、殺された。くやしー。えいっ、えいっ。ドカーン。よし、やっつけた、すかさずセーブ。てなことを繰り返しているうちに、なんとエンディングまで行ってしまった。やったっー。ふと窓を見ると、外はもう明るい。いつの間にか朝になってしまった。ちょっと、すがすがしくもあり、だいぶ、むなしい感じのこんな朝は立ち食いそばを食ってから寝ることとしよう。

つづく

イラスト：KAZUTOSHI.IIDA

ネットの天使たち、その実像

10号特集記事「通信メディア、その展望と弊害」の内容に対して、XBANDエンジェルスから発言を求める声が上がった。ネットの天使たちの本音に迫る。

前回の特集に対してエンジェルスが発言

カタパルト社が提唱する家庭用ゲーム機を用いたテレビゲームネットワーク「XBAND」。その中でネット自警団的な活動を担っていたのが、ユーザーのボランティアグループ「XBANDエンジェルス」である。だが、この中のメンバーの一部が、逆に特権意識を持ち、ネット内を逆に混乱させたのは、前回（10号）の特集で扱った通りである。

安価なモデムを本体に差し込み、電話線を繋ぐだけで、面倒な手続きやパスワードを修得する必要がなく、誰でも簡単に全国規模の通信対戦やメール、チャットが楽しめる。まず米国で発売され、その後日本でのサービスが開始された「XBANDネットワーク」は、ユーザーの話題だけではなく、家庭用ゲーム機を用いたネットワーク構想という点で業界内外からの注目を集めた。当初SFCだけだったサービスも、今秋からセガサターン用にモデムが発売され、サービスが拡充。「デイトナUSAリミックス」を初めとして、今後続々と対応ソフトの発売も予定されている。

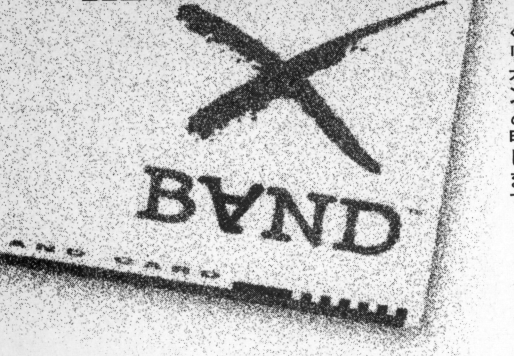
だが、コードネームを登録するだけで使用可能という高い参加性や、家庭用ゲーム機を使用するという特性から、悪質メールやいたずら行為、対戦中にリセットを押すなどの被害も続出。また、ハッカー的な手法で相手先の電話番号を調べたり、コードネームを乗っ取るなどの問題も横行。これらを解決するための手段の一つとして、カタパルト社主導で設立されたのが、前述の「XBANDエンジェルス」である。彼らはボランティアとしてユーザーからの苦情の受付やマナーの啓蒙、また悪質なユーザーへの注意や勧告などの活動を行っていった。

だが、その中の一部のメンバーが特権意識を持ち、行きすぎた活動や中傷メールを出すなどして事態が悪化。その後ユーザーからの苦情は、カタパルト社で新しく設立された「エチケット委員会」で直接受け付けるなど、XBANDエンジェルスは自警団的な役割から離れていくことになる。

こうしたXBAND内の現状に対する取材を通して、広くネットワークのあり方を考察した前号の特集を読んで、今回XBANDエンジェルスのメンバーから取材の企画が弊誌に持ち上がってきた。彼らは前回の特集記事を読んで、



XBAND ANGELS



どのような感想を抱いたのだろうか。XBANDの現状を、どう認識しているのだろうか。そして何より、「XBANDエンジェルス」という、これまで自分たちが演じてきた役割について、どのような思いを抱いているのだろうか。

コードネーム掲載を巡っての賛否両論

編集部：今日は忙しい中お集まりいただき、有り難うございました。

な：XBANDエンジェルスのリーダーをやっています。なかじゅくリオンと申します。

B：サブリーダーのBostonです。一応、リーダーと連絡を取りながら活動しています。

V：Vice Vishopです。モデムとゲームソフトとの相性の問題で、リセットなどと思われがちな部分が多いゲームなので、そうした誤解を解消して行ってます。

m：「スパII」専門の、mmcです。投げとかハメとか、そういうやつです。

は：はやてのゴンザレスです。いたずらメールの報告とか、ユーザーの人生相談とか、いろいろやります。

の：のりおさんです。イベントの司会などを担当しています。

藤渡：前回の内容についての、メンバー内での反響はいかがでしたか？

な：いろいろと賛否両論があったんですが、僕個人で言えば肯定的に捉えています。一部とはいえ、書かれていたような暴走があったことも事実ですし。

B：僕は、コードネームを載せたことに対しては疑問がありました。結局普通の読者にとっては、誌面に書かれたことがすべてなわけだから、コードネームの載った2人には、攻撃的なメールが殺到して相当大変だったみたいだし、中にはコードネームから電話番号を調べて、実際に電話で文句を言ったユーザーもいたようですから。エンジェルスのメンバーに対しても、お前達はそんなことをやっているのかといった内容のメールが、ボックスがパンクするほど送られてきたんです。幸い、今は落ち着いてきましたけど。書かれた内容については、僕も納得しているんですけどね。

藤渡：実は、コードネームに関しては、出して良い物かどうか自分でも考えたんですよ。ただ、悪質なメールなどの行為があったことは事実だし、他の商用ネットと違ってコードネームが簡単に変更できる。コードネームを掲載されたから、お終い、ということには逆になりにくい。

な：その辺は、読んでいてわかりましたよ。

B：実際には、あの記事に書かれた以上の被害を受けているユーザーも、たくさんいるんです。簡単にまねできてしまうので、詳しくは言えないんですが、本物のコードネームを抹消して、そのコードネームの人物になりすまして、悪いことをしたりとか。

藤渡：最近では、よりやり方が巧妙になってきているという訳ですね。

B：そうです。

な：もともとXBAND自体が、アメリカで作られた物を単純に日本に持ってきただけで、モニター期間で分かっていたはずのモデムの欠点などが、改善されないままに発売されてしまったんです。ホストコンピュータ側のプログラムはきちんとバージョンアップされているんですが、いかんせんモデム側の不備で起きている問題については、解消のしようがないわけで。

B：ただ、SS版では、そうした欠点はほとんど改善されていて、今のところはSFC版のような大きな問題はおきてないようです。逆にSFC版のモデムを無償で交換するなりのことが必要だと思うんですけどね。

読者の主張 あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

①目標がある！②妥協しない！③つぶれない。

（愛媛県　高橋　慎一）

SS版XBANDの現状とは

藤渡：皆さんSS版のXBANDは遊ばれていますか？

は：僕はやってません。ただ、とりあえず購入して、コードネームだけは登録しています。

B：僕も同じですね。

m：僕はもう、SFCの「スパII」だけですね。他は遊びません（笑）。

藤渡：皆さん、SS版は利用されていないのに、どうしてお持ちなんですか？

な：予防ですね。SFC版とSS版のコードネームの管理は違うんですよ。だからSS版を遊ぶときは、新たにコードネームを登録し直すんですけど、その登録は早い者順なんです。だから、早く登録しないと自分の偽物が出て来るんです。そうしたことに対する予防なんです。

B：実際、僕は偽物にひどい目に遭いましたから。それこそ、利用を一時中断するくらい。その時は、知り合いに電話をかけまくって、被害にあった人たちには、とにかく事情を説明したメールを出しました。そうしたトラブルを防ぐためにも、重要視せざるを得ないんです。

藤渡：なるほど、それで「偽・新宿ジャッキー事件（ファミ通誌上で告知されたSS版バーチャファイターリミックス大会で、本物よりも先に新宿ジャッキーのコードネームを登録していた偽物がいたため、騒ぎになった）などのトラブルが起きたんですね。

B：そうです。

な：今のXBANDは、当初カタパルトさんも予想できなかった方向に行っているんじゃないかと思います。元々ゲームをメインで考えていたものが、いつの間にかメールやチャットがメインになって、どんどん膨らんで行っていますからね。

エチケット委員会とエンジェルス

藤渡：現在、カタパルト社の方で「エチケット委員会」ができて、ユーザーの苦情などはそちらで対処するようになりましたね。

な：実はその話は、私たちに事前に連絡がなかったんです。いきなりBANDWITH（XBAND上のニュース伝言板）でお知らせが流れて。おかしいなと思ったので、みんなで連絡を取り合って、カタパルトに聞いたら、以前からのエンジェルス担当の方がカタパルトからいらっしゃらなくなったと言われまして。それで8月中旬にカタパルトにみんなで行ったんですよ。そこで新しい担当の方とお話をして、今回は規約を作って、ユーザーをフォローしつつ、カタパルトにもユーザー間の問題を報告するような形で、再出発しようということになったんです。

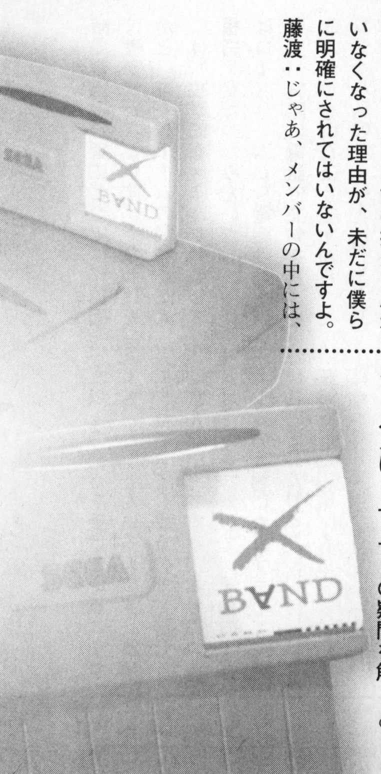
藤渡：では、関係修復というか。

な：ええ。ただ、前の担当さんがいなくなった理由が、未だに僕らに明確にされてはいないんですよ。

藤渡：じゃあ、メンバーの中には、今でも不信感が残っている？

な：そうした部分はありますよ。それで、ちょうど十月一杯で任期が切れるので、僕はエンジェルスをやめようと思っているんです。エンジェルス自体も、もう必要ないんじゃないかと思うし。

B：元々、モニター期間から含めると約4～5ヶ月くらい、いたずらメールなどに対する防衛組織が何もなくて、それをユーザー自身にしてもらおうと作られたのがエンジェルスだったんです。今は「エチケット委員会」ができましたし、弁護士など法律を専門に司る方がカタパルトにはいらっしゃるので、役目としてはそちらの方がいいんじゃないかと。最近のエンジェルスは、ユーザーの疑問を解



消したり、ここ止まっちゃったんだけどどうしたら良いかとか、兄貴分的な役割で活動しています。直接僕たちが、他のユーザーのプライベートな部分まで立ち入って、それは違うんじゃないか、というようなことは、もうやらない方が良い。

藤渡：電話代などの名目で、カタパルト社から定期的に謝礼が出ていたとも聞きましたが。

な：ええ。毎月2万円と、999度数のカードを頂いていました。ただ、僕などは月に電話代が6万円くらいかかって。ちょっと辛いなと。

の：僕らが999カードや2万円を欲しさに活動をしていると思っている人もいますし。でも実際、割に合わない。

B：そこら辺で立場が曖昧になっているところもあるんですよ。ユーザー側に立ったり、カタパルト側に立ったり。トラブルの原因になっていますね。

は：僕らもどこまで踏み込んで良いのか、悩むときもあります。例えば、知り合いがリセットや回線切りをしているのを見かけることもあるんですよ。それが、少ないお小遣いで遊んでいるような子供だったりしたら、辛い物がありますよね。良くないよとは言うんですが。

藤渡：それでは最後になりますが、任期切れに伴ってXBANDエンジェルスを辞める方、続けられる方いらっしゃると思うんですが、もし辞められた場合、XBANDでの通信自体は続けられるつもりですか？

な：僕は続けるつもりです。いろいろありましたけど、通信対戦の面白さに惹かれていますから。

V：多分やると思います。

m：僕は止めます。もともと「スパⅡ」しかするつもりはなかったし。潔く止めて、トラッカーに戻ろうと（笑）。

B：僕はやります。XBANDのお陰で、こんなにも良い仲間が出来たし。本当、これで人生変わるくらいの物がありましたから。

は：僕もやってると思います。

の：僕も、将来役に立てば良いと思っているので、出来れば続けていきたいです。

編集部：それでは今日は有り難うございました。

（10月26日　編集部にて）

XBANDエンジェルス PROFILE

なかじゅくリオン
氏名：吉田　武
年齢：26歳
職業：映画関係

Vice Visop
氏名：岡田　聖剛
年齢：20歳
職業：フリーライター

mmc
氏名：関　智信
年齢：22歳
職業：トラッカー（トラック運転手）

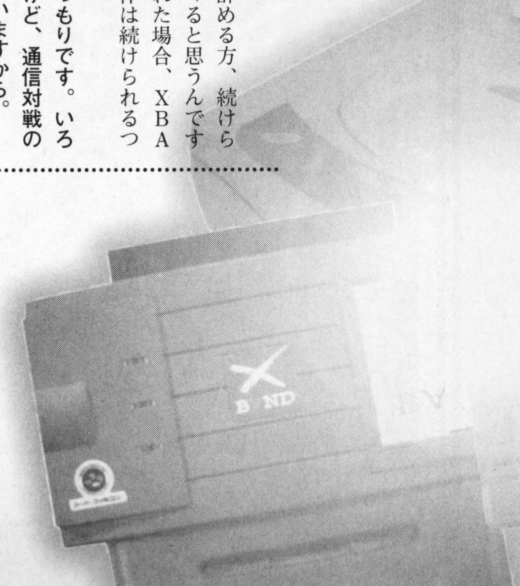
Boston
氏名：湯浅　智充
年齢：29歳
職業：内装業

はやてのゴンザレス
氏名：中山　和宏
年齢：21歳
職業：プログラマー

のりおさん
氏名：岩崎　哲久
年齢：21歳
職業：学生

メンバーより
以上はコードネームですから、XBAND上でぜひプロフィールを覗きに来て下さい。そして、ぜひライバルリストに加えて下さい。

プロフィール
藤渡　和聡
（ふじわたり・かずあき）
1963年生まれ
念願の「ゲーム批評」でデビューを果たした、妻子持ちでゲームの企画・仕様・プロット・脚本・進行管理にライターまでやってる何でも屋。かかわったゲームはSFC・PS・SS・FXで数本。「カルトQ」第2回コンピュータゲームの回で優勝した事が唯一の自慢。現在、ガッツマン製作委員会所属。



BIMONTHLY

ゲーセン事情

TABLOID

平成8年12月発行　第7号
編集発行人　古庄浩二
発行所 マイクロデザイン出版局

父さん…、僕は今、札幌の大通り公園にいるわけで…。焼きトウモロコシが300円でとてもおいしいわけで…。

今回は「北の国から」風に始めてみました。本当はさだまさしのあの曲に乗って登場したかったが、歌詞を書くと権利関係が面倒くさいのでやめておこう。

北海道ゲーセン事情
～カニとトウキビとゲーセンと～

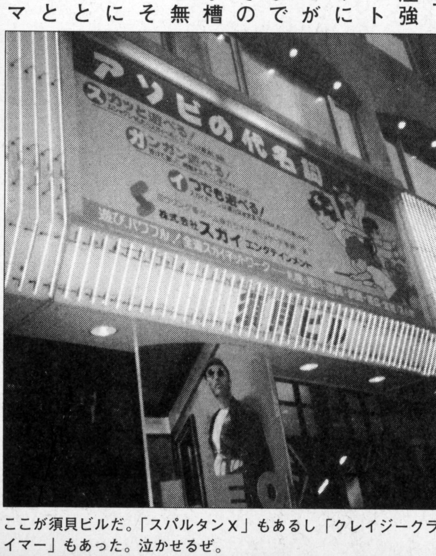
今回は強い味方がいる。札幌出身の編集長のくれた斎藤メモだ。まず目指したのはJR札幌駅から大通り公園へ向かう通りのロッテリア。その上にゲーセンがある。編集長曰く「台とかすごくチョボイ（しょぼいの意らしい）の」。

早速発見。店に入る。う～ん目の錯覚か、バーチャロンに似た筐体がある。VF3に似たのもあるなあ。いやちょっと待て。昔よくadidasと間違えてadidosを買った俺だ。あれだってVF3じゃなくて「バーチョフェイター8」かもしれん。早速遊ぶ。なんか影に似てるキャラだ。でもよくみりゃきっとガケとかカケなんだぜ、こいつ。

…ってどうみてもVF3だよ。ちょっと狭いけど普通のゲーセンじゃん、ここ。だめだ。ないない。大体毎回そんなに変わったゲーセンないって。ふ～ん、狸小路のアーケードね。ここでも歩いてみるか。ゲーセンがあった。セガ系の店だね。プリクラに女子高生がたかっている。普通だ。普通すぎる。2階から3階へ上る階段の踊り場に飾ってあるハリボテジェフリーはチョッと泣けるが。もう、北海道なんだからUFOキャッチャーに毛ガニとかキタキツネ入れろって。なんか2階のカウンターの上に水槽が置いてある。何飼ってんのかな。

「ネオンテトラとマリモ」。

おーっマリ～モ。昔親父が北海道で買ってきた熊の木彫りとバター飴とマリモ。北海道土産強力3点セットだ。ちなみにそのマリモがモになるまで1週間。その後金魚の水槽に入れたら無くなった。そんなマリモに助けられるとは。ありがとうモ、いやマリモ。でもネオンテトラって熱帯魚だよな。いいんだ少々のことは。さてラーメン食って帰るか。あ～あ～あああああ～。あっこれはあくびね。ではまた。



ここが須貝ビルだ。「スパルタンX」もあるし「クレイジークライマー」もあった。泣かせるぜ。

札幌おすすめゲーセン

斎藤編集長イチ押しは、札幌は大通にある須貝ビル。ゲーセン、映画館、ボーリングなど遊ぶ施設が一つのビルに揃っている。肝心のゲーセンはとにかく広い。レースゲームの通信筐体がずらっと並ぶ様は圧巻。対戦モノも熱く、レトロゲームも充実。いいっすよ。

超待望!!　悪魔絵師・金子一馬氏新連載だぁ!!!



金子一馬：（株）アトラス第一開発部開発課課長　グラフィッカーとしてアトラスに入社後、女神転生シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かせないモノで、多くのファンを魅了している。最新作「女神異聞録ペルソナ」は9月20日に発売され好評を得た。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

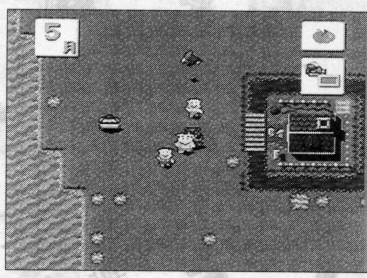
第八便「大地君クライシス ヤーレンソーラン北海道」

がっぷ獅子丸

そういえば最近あるメーカーが今になって落ち物パズルの特許を取りよったそうじゃが、今になってゲーム業界もようやっと版権や知的所有権が重要視される世の中になってきた兆しじゃな。全く**偽物インベーダー**で出来た業界がなんと健全に育ってきたもんじゃわい。ついこの間まではみんなしてザクやらドムやらを**平気で無断使用**しとった癖に、今じゃいろんな所が目を光らせているから狂った絵描き屋の暴走にも細かくチェックせにゃならんから大変じゃ。前にも某「枢派亜死野微」（仮）に某有名放射能怪獣の**背ビレを取っただけ**という大胆不敵なデザインのボス敵がおったが、案の定回収騒ぎが起こったのう。まあ今でも実名やらキャラクターなんかをいけしゃあしゃあと使っとる所もあるがの、売上数と発見率は正比例じゃから皆気をつけた方が良いと思うがの。ちなみに某「蛇性拳寝駆露満差亜」（仮）はパッケージが某異星人映画有名画家のイラストじゃったが、あれは**無許可で使っていた**という話は本当じゃったら恐ろしいことじゃ。未だ時効になっとらんから早いうちにゲロった方が良いと思うがの。真相を知ってる人がいたら獅子丸に連絡頂きたいもんじゃ。

それはそうと今回のゲームはPCエンジン「大地君クライシス」です。一応このゲームも版権物なんですが、テレ朝で夕方やってた**「ヤーレンソーラン北海道」**とかいうみんなの歌みたいな奴のキャラクターだったかしら。確かこのゲーム、開発が遅れに遅れたのが理由なのか、発売日にはTVのオンエアが**とっくに終了**し、既に人々の頭から忘却の彼方へ飛び去っていて、「大地君」（そんとき名前あったっけ？）というTVキャラクターもプレイヤーにとっては**ただの牛**だったという、キャラゲーとしては重度のハンディキャップを背負っていました。がしかしこのゲーム、一部の好事家（獅子丸含む）にとっては、PCエンジン初期の名作の一つとしてなお記憶に残る一本である訳でして、農業系ゲームの先駆的存在、戦略ファームシミュレーションなのです。

農業ゲームというとほのぼのとした印象を受け、チマチマ野菜を作って売るという、こんなことが楽しいなんて、ああやっぱり日本人は農耕民族だなあと思ったりもしますが、楽しいのは最初だけ、

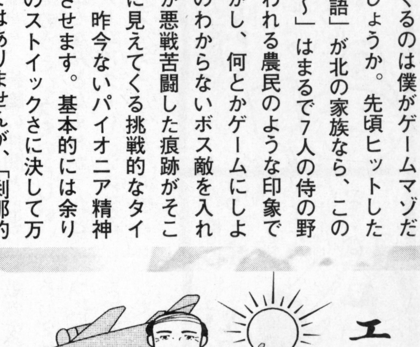


お百姓さんの苦労を違う意味で痛感させてくれます。

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな28歳。

あとは単調で厳しい自然との闘いが待っているのでした。基本的には大地君家族（ペット熊、鳥含む）が、荒れ果てた島でリアルタイムに火山灰を撤去してトマトとか作物を植え、実ったら売って金に換え、今度は木の苗を買ってその島の75％を緑に変えたらクリアーというゲームです。話だけ聞くと淡々としたゲームシステムな感じがしますがそこがこのゲームの性質の悪いところです。このリアルタイムっちゅーのが曲者で、ほっときゃトマトなんかみるみる**腐ってゆき**、全く気の落ち着く暇もありません。それでもセコセコと畑を増やしていると、たま〜にやってくる害虫みたいな敵キャラが、折角家族が苦労して取り除いた火山灰をまき散らしに来ます。ひょっとして**彼らには彼らなりの**生態系的な都合があってそうしているのかも知れないな、とふと思いましたが、大地君の家族達はそんな彼らに対して**情容赦がありません**。発見次第まるで田舎の暴走族の如く家族全員（ペットの熊、鳥含む）でタコ殴りにゆきます。それにしても大地君家族のペットで、鳥はともかく熊にしてみれば大地君は飼い主どころか**ただの餌**に見えて、彼の心境はなかなか複雑だったのではないかと妄想してしまいます。そんな殺伐とした生活のなかで、ほっとくとたまに小さい子供や爺さんなんかが絶え間なく続く戦闘や過酷な農作業のおかげで**過労死寸前**になり、次々と倒れて行きます。なんか大地の恵みを受けて作物を収穫する喜びよりも、頑張って働いても全然ワリに合わないという、農作業の**マイナーな部分**だけを抽出して作ったかのようなシステムです。第1ステージで無理をしてクリアしても、その時の資金でそのまま次のステージに移ってしまうので、最初に採算を考えず刹那的にプレイしていると、ステージ2ではもはや**トマト一株すら買えません**。こうなるともう何もできなくなるというゲームとしては致命的なシステムなのですが、大自然と戦う農業の厳しさが如実に表現されていると言えばそんな気がしてくるのは僕がゲームマゾだからでしょうか。先頃ヒットした「牧場物語」が北の家族なら、この「大地君〜」はまるで7人の侍の野盗に襲われる農民のような印象です。しかし、何とかゲームにしようと訳のわからないボス敵を入れたりとか悪戦苦闘した痕跡がそこかしこに見えてくる挑戦的なタイトルは、昨今ないパイオニア精神を感じさせます。基本的には余りの内容のストイックさに決して万人向けではありませんが、「刹那的なほのぼのさ」というウナギに梅干しのような快感が味わいたいという通好みの方にこのゲームをお薦めします。

　時にストーリー設定はプルトニウムがどうとか魔女がどうとか元ネタをまるで無視したストーリーがあり、特にゲームにも関係ないので割愛しますが、発売時にはエコロジーという言葉も結構露出していたようです。ちなみにこのゲーム、発売時から結構その斬新なシステムが注目されていたのか、確か当時の某PCエンジン専門誌に開発者のインタビューが掲載されていて**「このゲームを通じて自然の大切さ、エコロジーを訴えたい」**というようなコメントが書いてありました。その時「**地球に優しくない産業**ベスト5に入りそうなゲーム業界にいながら何ぬかしてやがる。こんな**産業廃棄物**使って環境破壊をテーマにしてるなんて、なんか説教強盗みたいだなぁ」と思ったのを覚えています。ま、とにもかくにも「日本のゲームの電力は半分以上が原子力」。僕ってイヤミなペシミスト。



画：イワタカヅト

大地君クライシス　ヤーレンソーラン北海道【SLG】　メーカー：サリオ／機種：PCエンジン／価格：¥6,400／発売日：'89年11月22日

岡元建三の洋ゲーNOW! 侵略編

第2回 FADE TO BLACK

今日も洋ゲーを買いに行く。途中寄り道をしてオモチャ（洋モノTOY）を買う。SPAWNは好きだがコレクターじゃないので好みのモノだけ買う。店の中には今流行のミニゲームが売っている。その中でも私をくぎづけにしたのがハンディタイプのバスフィッシングゲーム。もうダメになりそうなぐらいすてきなマシン。今度買うことを心に決める。あんまり寄り道しすぎて洋ゲーを買うのを忘れそうになったので、ショップへ急ぐ。店の中、私は2本のソフトを手にしてしばし悩む。コナミがリリースしているブラッドファクトリー系にするか、それともニガい思い出のあるソフトの続編にするか。結局なんとなくの気分で後者のソフトを買ったのだが、その決断の重大さをその時は忘れていた。

購入したソフトは、『FADE TO BLACK』それはあの『フラッシュバック』の続編にあたるソフトなのである。『フラッシュバック』といえば、よく死ぬゲーム鬼のトラップ千本ノックだったはず。こんな大事なことをもっと早く思い出せよ！　と自分にどなってももう遅く、『FADE TO BLACK』は私のPSの中で、元気よく回っている。取説を読むといつものことながら英語でよくわからない。そこをなんとか読もうと努力してみる。ストーリーは、海外ではよくあるSF番組なノリの展開で、記憶をなくした主人公が異星人の収容所から脱出、記憶を取り戻しながら、組織の仲間とともに地球を救うというものらしい。操作方法もなんとなくわかったところでゲームスタート。システム面は『フラッシュバック』の横スクロール的なものから、『バイオハザード』などに見られる主人公を見せる客観視点の3Dタイプとなり、以前にも増して、トラップや敵の攻撃が多彩なものになっている。ミッションクリアの条件の一つになっている老人をテレポッドまで連れて行くなど、早く走ってしまうとどうなられるというオマケ

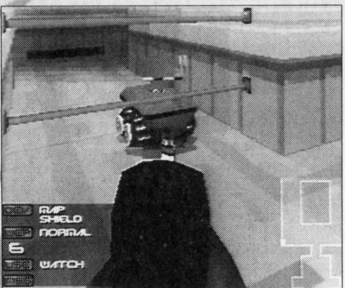




地球侵略おススメ度 76%

洋ゲー NOW

付きである。動作のカクカク感や視点の極端なズームなどやや荒い部分もあるのだが、SFアドベンチャーゲームとして充分楽しめる内容となっている。
　ただこのソフトは前作同様、いやそれ以上によく死ぬソフトなのである。撃たれて死ぬ。溶けて死ぬ。しびれて死ぬ。うっかり窓ガラスを割って死ぬ。だまされて死ぬ。アイテムを欲ばって死ぬ。死ぬのが怖くて用心しすぎて絶望的な場面で無茶なセーブ。残るは帰ることのできないデータだけ。非情である。日常、私達の生活の中、人は死ねばそれ以上の苦痛やストレスを感じることはない。だが、



死ぬ死ぬよく死ぬゲームです。

ゲーム中では常識であったりする。しかしあまりにもひんぱんに死ぬと、この常識はたえがたい苦痛となるのである。そう、ゾンビのように直接的な痛みのない感覚的な苦痛にとらわれ、やがてそれは心をむしばみ、やり場のないストレスとなって脳をこがす。死ぬのは君に問題があるのだと言わんばかり。そのシステムはまさに「死んで学べ」であり、それがすべてなのである。このシビアさがいいところでもあるのだが、やはりこれでは一般受けどころか、できない＝クソとも言われかねない。洋ゲー共通のまずいところである。
　このゲーム、だいぶ死んで学んだおかげで死ななくなった。もう無敵、そう思った瞬間、見知らぬスイッチを踏んでいた。今夜は今年一番の冷え込みらしい。セーブをしたのはずいぶん前だ。今日はもうねよう。

PROFILE

KENZO OKAMOTO

現在ライフサイズの宇宙人（グレイ）を制作中の造形家。アンケートハガキの中、好きなCMの上位になったペルソナの衣装を制作。最近はジュマンジのビデオ用広告や、ジュディー＆マリーのビデオ用造形物などを手掛ける。



© TOY STORY

まず自分が楽しむ為に作り続けてきたんです。



株式会社KOTO代表取締役社長
横井軍平氏

任天堂を退社され、新しくKOTOを設立された横井軍平氏。その物作りの源流と今後の方向性などについて伺った。





何か新しい物を考えて作るのが好きでしたね

編集部（以下編）：横井さんは、お生まれも育ちも京都だとお伺いしています。

横井：正確に言うと、生まれたのは桂なんです。ただ、父親が無類の引っ越し好きで。京都市内で、反物を染める為の染料を作る化学工場に勤める会社員やったんですが、どこかしら空き家を見つけてきては、今住んでいる家に飽きたといって引っ越しするんです。子供時代だけで3回は引っ越したように覚えています。ある時は隣が大工さんで、良く工具を持ち出しては、縁側で木ぎれを切ったりして玩具を作って遊んでいました。それも木を切らずに、縁側に傷をつけて怒られたり（笑）。

編：学校の勉強などは？

横井：全然しませんでした（笑）。川で遊んだり玩具を作ったり。プラモデルのように、すでにセットになって売られている物を買ってきて組み立てるより、新しい物を一から考えて作るのが好きやったんです。一度自分が乗れるような自動車を作ろうとしたことがあるんです。それも木製ではなくて、金属で車体を作った本格的な物を。ちょうど町全体が坂になってまして、当時のことですから車も少ない。坂の頂上まで車を持って上がって、一気に下まで滑り降りてくるのが子供の頃の一番の夢でしたね。結局、ゴムタイヤが都合出来ずに、完成しなかったんですが。

編：今ならそこら中に自転車が捨

てである時代なのに。
横井：今でも残念です（笑）。その後、鉄砲に夢中になったんです。当時、鳥を撃つための空気銃がありまして。空気銃は難しくても水中銃くらいやったら何とかなるやろうと、１ｍ位の長さの鉄パイプを加工して銃身にして、鉄の棒の先をヤスリで削って銛にして、丸ゴムでパチンコのように発射する仕組みを作って。空中で20ｍは優に飛びましたよ。

編：成果はありましたか？

横井：完成後、すぐに若狭まで行って海に潜ったんですが、一回撃ったら浮き上がって、銛を詰め直さなければいけないことに気づいた。あまり実用的じゃない、銛だけの方がいいなと（笑）。おまけに耳抜きなんて知りませんでしたから、ちょっと潜ったらすぐに耳が痛くなる。スキューバの本を読みながら、一年くらい海に通いながら修得して、それからは毎日のように海に潜るか銛を作っているかのどっちかやったんです。当時、京都でも指折りの西陣の老舗の大金持ちの息子を仲間に引き込んで、そいつの車で海に行ったんです。最初の獲物が、70㎝、4.5㎏くらいのコブダイ。早速料亭に持っていって刺身にしてもらったんですが、臭くて食えたもんじゃなかった（笑）。

編：それでは、学生時代もあまり勉強はされずに（笑）。

横井：ええ。毎日その繰り返しです。おかげで肺活量だけは増えました。最高潜水記録は４分45秒やったと思います。



日立や松下が駄目で、任天堂に入ったんです

編：それが、当時はまだトランプや花札を専門に商売されていた、任天堂へ入られた。

横井：大学で電子工学を専攻しましたから、一応日立とか松下とかを狙うわけです。でも成績が全然届かない（笑）。地元で就職するかということで、偶然大学に求人が来ていた任天堂に入ったんです。友人連中はみな反対しました。なんで大学で電子工学までやった人間が、花札やトランプを作っている会社に入るねん、と（笑）。私自身も、任天堂に入って何をするのか、全然わからへんかったし。

編：工場の機械メンテナンス要員として入られたとか。

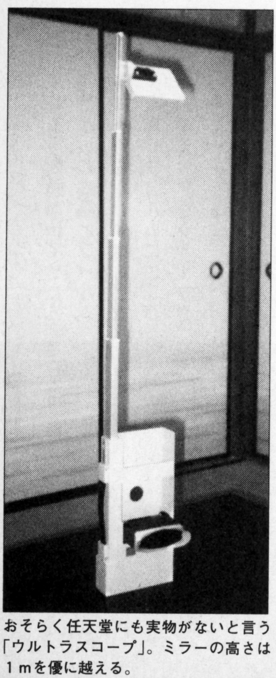
横井：ええ。ですけど実際はそんなに仕事があるわけでもなくて、暇でしょうがない。しかも工場の中には、工具だけは一杯ある。周りの目を盗んで、やっぱり銛ばかり作ってました（笑）。ついでに、昔趣味で作っていた玩具を、もう一回作ってみようと思い立ちまして。マジックハンドの玩具を作って社内で遊んでいたら、ある日社長室まで来るように言われまして。てっきり叱られるもんやと覚悟して行ったら、社長が「商品化せえ」と。それが「ウルトラハンド」なんです。

編：ちょうど任天堂も、新しい方向性を模索していた時期でしたね。

横井：ええ。入社３ケ月くらいの私のために新しい部署を作ってくれて。当時は毎日会社に行くのが楽しくて仕方がなかったですね。私はその頃自分を、世の中で何が流行ってるかに目をつけて、それを上手く商品化する漫画家のようなものだと思っていました。もともとアメリカの漫画映画や、新聞の４コマ漫画がとても好きやったんです。長谷川町子さんとか、植田まさしさんとか。よう世間を観察しとるなあと。

編：「ラブテスター」も、女の子と手を繋ぎたいという欲求を、うまく商品化されたと聞いています。

横井：そう（笑）。「ウルトラスコープ」も、実は自分が使いたくて



おそらく任天堂にも実物がないと言う「ウルトラスコープ」。ミラーの高さは１ｍを優に越える。

作ったんです。当時任天堂の更衣室というのは、入り口が一つで中がロッカーで間切りしてあるだけのもので、上からいかにも覗けそうやった。高さも、それに合わせて作ったんです。ほんまに覗いたわけやないですが（笑）。

玩具の世界に必要なのは枯れた技術の水平利用

編：趣味で玩具を作られていた頃の思いが感じられますね。

横井：「光線銃」も、昔の鉄砲好きの流れで作ったんです。実際に玉を発射するものやと、屋台の射的と同じで、どうしても正確に狙えない。そんな時にシャープさんから太陽電池の売り込みがありまして、思わず「これや」と。ただ玩具に使うにしては値段が高かった。聞けば、個々の太陽電池にリード線を手で接触する作業にコストがかかっていたんですね。「こんなもん任天堂でやるから、もっと値段を下げろ」と言いまして、パイプの上から太陽電池を落とせば、下で自動的に接触するような仕組みを考えたんです。



編：それが「光線銃」シリーズの大ヒットに繋がったわけですね。

横井：私は、玩具制作には、最先端の技術を使うのではなくて、大量生産の結果安くなった物を上手く利用する、いわば枯れた技術の水平利用が大切やと思うんです。「ゲーム＆ウォッチ」も、以前は一台十数万円もした電卓が、3千円前後で買えるまで値段が落ちてきた。これでゲーム機を作ったら面白いやろうと。ただ、電卓にしては大きめの薄型液晶を使ったので、液晶の表面を覆っている薄いフィルムが液晶にぴったりと張り付いて、画面にニュートンリング（注）が出てきたんです。何とかして液晶とフィルムの間に隙間を作らなければいけない。考えた末、フィルムにエンボスを作るアイディアをシャープさんに言ったんです。そうしたら、画面に故意に傷つけたら大変なので、絶対に駄目だと言うんですね。そこで、任天堂のトランプ工場の機械を調整して、フィルムにエンボスをつけて画面サイズに切ってはめ込んでみたら、見事に上手くいった。だから「ゲーム＆ウォッチ」の最初の頃は、フィルムだけ任天堂で作っていたんです。

専門家がよってたかって作っても絶対に駄目

編：その道の専門家だから陥りやすい盲点を上手くつかれている。

横井：ゲームシステムを作るときも同じで、ハードだけ、ソフトだけの専門家がよってたかって作ったら、絶対あかんと思ってる。誰かが両方を把握して、指示を出していかないと。「ゲームボーイ」なんて、その典型ですよ。携帯用の

横井軍平氏作品リスト（プロデュース含む）

●ホームユース

'66年 ウルトラハンド
'68年 ウルトラマシン
'69年 ラブテスター
'70年 光線銃SP（シリーズ）
'70年 エレコンガ
'70年 NBブロック クレーター
'71年 ウルトラスコープ
'71年 光線電話LT
'72年 レフティーRX
'73年 タイムショック
'76年 光線銃カスタムシリーズ
'77年 ダックハント（光線銃）
'79年 チリトリー
'80年 ゲーム＆ウォッチ
'81年 テンビリオン
'82年 コンピュータ麻雀
'83年 （ファミコン）ハウジング及び十字スイッチコントローラ
'89年 ゲームボーイ（ハード、ソフト）

●ファミコンソフト

'84年 FC ダックハント（光線銃）
'84年 FC ワイルドガンマン（光線銃）
'84年 FC ボーガンズアレー（光線銃）
'85年 FC ブロック（ロボット）
'85年 FC ジャイロ（ロボット）
'85年 FC アーバンチャンピオン
'86年 FC バルーンファイト
'90年 FC ドクターマリオ
'91年 FC ヨッシーのたまご

（注）ニュートンリング：半面が平らで他面が凸面のレンズを、凸面を下に、ガラス上に置く時に見えるような、きれいな縞の輪。



ゲーム機ですから、感覚的にはファミコンより安くせなあかん。でも、モニターがついているので、同じ8ビットのゲーム機を作ったら、割高になってしまうんですね。その時、私はソフトもハードも両方見て開発を進めていたから、ハード屋が言ってくる様々な機能を、自分の思い描くゲームには必要ない物として切り捨てることが出来た。それが結果的にユーザーの求める最小限の機能を持ったハードとして、ファミコンより安く販売できたんです。

編：当時はファミコンの画像がどんどん美麗になっていった時期でしたね。

横井：ゲームの楽しさは何かと言うことを、わかってもらえたんでしょうね。ファミコンを追い越すとは思いませんでしたが、違うジャンルの商品だと理解してもらえるとは思っていました。ファミコンが終わり、スーパーファミコンの寿命が尽きようとしている状況になっても、ゲームボーイだけは生き残っている。これは当初の、携帯用というコンセプトが当たっていたわけですね。だから、そのコンセプトをもっと突き詰めたらどうなるか。ゲームボーイの中は、電波漏れの対策を考えて隙間だらけで作ったんです。それをもっと詰めたものが、ゲームボーイポケットなんですよ。

編：湾岸戦争の時に、テトリスを遊ぶ米兵の写真がライフ誌に掲載されたのが印象に残っています。

横井軍平（よこい・ぐんぺい）
株式会社コト代表取締役社長。1942年生まれ。同志社大学卒業後任天堂に入社。以後「ウルトラマシン」を皮切りに様々な玩具、テレビゲームの開発に携わる。'96年任天堂を退社し、株式会社コトを設立。現在に至る。

横井：結局、自分が楽しみたくて作っているんです。ゲーム&ウォッチもそう。大きなゲーム機を作っても、恥ずかしくて新幹線の中で遊べないですから。いかに両手で隠して遊ぶかということで、名刺サイズの物を横向きにして、両手の親指で操作するものにしたんです。だから売ろうとか、子供向けとか大人向けとか、そんな感覚で私は今まで仕事をしたことがない。それは昔、趣味の範囲で物を作っていた時と、まったく同じなんですね。それがたまたま一般の人にも受け入れられたということやと思います。



インベーダーに影響を受けたゲーム&ウォッチ

編：ゲーム自体も、飽きのこない優れた物でした。

横井：インベーダーの影響を受けたんです。あそこまで流行したという現象が、非常に印象深かったんですね。何に惹かれたかというと、まず一画面の中の繰り返しであること。これはゲーム&ウォッチにもってこいやと。それから、

'92年 FC ヨッシーのクッキー
'88年 FC （ファミコンウォーズ）
'91年 FC （メトロイド）
'91年 FC （テレホンアドベンチャー）
'91年 FC （ファミコン探偵倶楽部「消えた後継者」「後ろに立つ少女」）
'91年 FC （ファイアーエムブレムシリーズ）
'93年 SFC スーパースコープ6（バズーカ）
'94年 SFC マリオとワリオ（マウス）
'94年 SFC テトリスフラッシュ
'91年 SFC （ファイアーエムブレムシリーズ）
'92年 SFC （マリオペイント）
'93年 SFC （ヨッシーのロードハンティング）（バズーカ）
'94年 SFC （メタルコンバット）（バズーカ）
'94年 SFC （メトロイド2）

●業務用機器
'73年 レーザークレー
'74年 ワイルドガンマン
'74年 シューティングトレーナー
'74年 ファシネーション
'77年 スカイホーク
'77年 シーホーク
'78年 デッドライン
'78年 ファンシーボール（プライズマシン）
'81年 ドンキーコング
'83年 ドンキーコングJr.
'84年 マリオブラザーズ
'85年 ドンキーコングⅢ
'86年 バルーンファイト
'86年 レッキングクルー
'87年 ガムシュー

だんだん難しくなって、面を越すとちょっと簡単になって、とジグザグを繰り返しながら難易度が徐々に上がっていくこと。遊んでいる人が緊張続きやと辛くてしょうがないけど、ふっと途中で気を抜くことが出来れば、遊び続ける動機付けになると考えて、ゲーム＆ウォッチでも採用したんです。それともう一つは、ゲームの基本は「3すくみ」だということ。

編：ただ、最近のゲームでは、3すくみを重視していない物も多い。

横井：それはゲームじゃなくて、プログラマーの作品を読む、小説のような物ですね。RPGなどは、意識的に何かを隠しておいて、それをどう見つけるかということで人の気持ちを引っ張って行くけど、そういうものは1回遊び終わると、もう1回遊ぼうという気にならない。ゲームの基本は、1回終わっても、もう1回その上を狙ってみようと思わせるような物。だから私は段階的に難しくしていって、最後は普通の人間では到達できないところまで持っていくわけです。そうしたら、その近辺まで行って失敗しては、何度も挑戦する。

編：他にも横井さんのゲームには、どれも説明書を読まずに遊べるわかりやすさがあります。

横井：私はゲームのキャラクターや背景は、すべてゲームの遊び方の説明の手段に使う物だと思っているんです。宮本君と2人で最初に作った「ドンキーコング」もそう。あれは、実はポパイのキャラクターを使う予定だったんです。ゲームを開始して、何も操作しないユーザーがいたら困る。だったら、オリーブがブルータスにさらわれて、ステージの上にいることを最初に見せたら、誰が見てもポパイを上に向かって操作するやろうと。これが私が昔から抱いていたゲームに対する感覚なんです。それと、あのゲームで一番大きいのは、画面の中で重力が働いている初めてのゲームやと言うこと。そしたら、端まで行ったら下に落ちる怖さを感じるんやないかと。

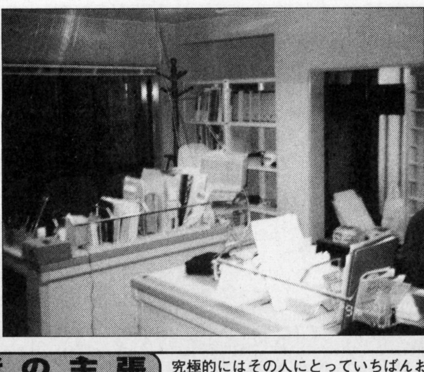


9円帯「銀行の景品にでもなればと思いまして」（横井氏）

編：自分がダメージを受けることに対して、納得が行きますね。

横井：逆に、その納得が行くことを逆手に取った漫画は、「トムとジェリー」などのアメリカの漫画映画に結構多いんですよ。枝の先に小鳥が逃げていったのをつかまえようと、枝をノコギリで切り落としたら、自分の居る枝は空中に残ってて、小鳥の居る木の方が落ちてるような。そうした物の考え方、センスみたいな物が、凄く好きなんです。4コマ漫画が好きなのも、そんなアイディアがふんだんに入





コトの外装（右）と内装（左）。伝統的な京都の商家に一歩足を踏み入れると、中には近代的なオフィスが広がる。畳に掘ごたつの会議室も有。全て横井氏の発案。

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

究極的にはその人にとっていちばんおもしろかったゲームを作ったとこ。
（埼玉県　楚渡　圭一）

っているからなんですね。

編：一方でゲームのグラフィックスに対する考え方は、ファミコンの頃よりも今の方が、より問われる時代になっていますね。

横井：そう。何でも見せられるから、逆に隠さなければいけないのに、見せる方向にばかり進んでいる気がします。そりゃ見せてくれというのは誰もが思うことやと思います。だけど、実際には自分が想像して補っている物の方が、よっぽど大きいんですよ。



KOTOは小さな任天堂なんです

編：そうしてゲーム制作を続けてこられた任天堂を退社されて、KOTOという会社を作られた。



横井：ええ。私の得意とするものは、ゲーム作りよりも、もっと原点にある、ユーザーに何をさせるかということなんです。だからKOTOはソフト会社じゃない。小さな任天堂にしたいんです。

編：小さな任天堂、何か良くわからないけど、面白い物を作る会社のように聞こえます。

横井：私はある物を開発して、それが売れて他社が参入してきたら、その中でシェア争いをするよりも、次の世界を作る方がよっぽど楽だという考え方なんです。市場も新しいし、その中で好きなことができる。だから、あえてバーチャルボーイにも挑戦したんです。普通の32ビット機を作った方が、結果的には脚光を浴びていたかも知れない。それを、あえてしなかった。したくなかったんです。だから今みたいにテレビゲームの会社が何社も出てきたら、私の感覚ではテレビゲームはもう止めようと言うことなんです。だから任天堂と競合する物は作らないし、あるいは任天堂がネクストジェネレーションということで、私の作る物を取り上げてくれるかも知れない。その時は宜しくお願いしますと言ってきましたから（笑）。

編：それは、遊びの分野に限らないわけですか？

横井：まあ、アイディアというのは遊びの分野の方が良く売れるかもしれんけど、そこら中に転がっていると思うんですわ。例えば、これ（写真参照）などは、スーパーで買い物をする時、格好良く小銭を出すために考えたんです。九円まで入って助かるから、「9円帯（きゅうえんたい）」という名前をつけて（笑）。まだ未完成な部分もあって自分一人で使っているんですが、こうした物は、消費税が導入されるというような世間の動きを見ていたら、自然と沸いてくるアイディアなんですね。

編：では、気がついたら横井さんの考案された物を使っているかもしれませんね。

横井：そう。私はKOTOという会社で大儲けしようとか、名声を上げようという気持ちはない。それよりも、社員が働いていく上で、何の心配もなく研究開発できる研究所みたいな会社を作りたい。それが私の夢ですから。その中で、ただ自分の作った物が世の中に出ることだけを楽しみにしているんです。何かのきっかけに、それは私が作ったんだと言えたら、それでいいんですよ。

編：相手のびっくりする顔を見るのが楽しんじゃないですか？

横井：そう（笑）。だから何かハイテクなことをしなければ格好悪いというのは大間違いでね。売れる物はそんなところに潜んでいるんじゃないんですよ。実は任天堂を辞める時に、自分の中で商品化したい企画が4点あったんです。ところが退社のニュースが新聞に載った途端に、全国から様々なお仕事の話を頂いて、追いきれなくなってしまったんです。まあ、そういうものを片手間にやりもって（笑）、本当に私のやりたい物は、ゆっくり出していこうかなと思っています。

編：今日は有り難うございました。

（聞き手・構成　小野憲史）

読者の主張
あなたの思う良いメーカーの条件とはなんですか。

発売日を守っていること。

（東京都　北川　広美）

電視遊戯考現学講座 7 クリエイティブの源流

ゲームはなぜ面白いのか?

田尻智

Video Game Modernology

物を創作するとはどういう事なのでしょうか。そこには記憶や体験が大きな意味を持っていそうです。



モンドやカルトが僕の中の大きな位置を占めています

TVゲームの研究開発を含めて、クリエイティブな活動をする時、自分のこれまでの体験や記憶が非常に大きな影響力を持ってきます。

僕は高校生の頃から多くの映画を見てきましたが、その多くは、モンドとか、カルトといった類の物でした。特に、新宿の小屋みたいな狭くて汚い映画館で見た、ジョン・ウォーターズの「Pink Flamingos」には、かつてない強いショックを受け、それ以降の僕の映像に対する考え方を根底から変えてしまったのです。

約10年経った後、カルトムービーの流行によって、この作品の修正版が上映されたので、それを見た方もいるかと思いますが、その内容は、変態たちが繰り広げる網膜衝撃の映画です。

その体験以来、珍奇な物、驚くべき物、恐ろしい物などは、自分の中で、どうしようもなく心惹かれる、まさしくカルトな存在になっていますが、そういう意味で、僕のデビュー作「クインティ」は、フリーキッシュな人間を取りあげたい、というカルト嗜好を強力に反映した作品となりました。

当時は、スクロールアクション全盛の時代でしたが、固定画面にこだわり、主人公は部屋の床をめくる動作だけをし続ける。フリークの人間としての不完全な動きを、ある動作に固定して繰り返すという解釈をし、敵対キャラクターたちも、パラノイアックな味付けをしました。



「シリアル・ママ」は超一級のブラックムービー。笑える。

陸の上でありながら泳ぐまねをしたり、シコを踏み続ける男。キャラクターを小さめに表示することによって、こうした人間の妙な動きは、逆に今までにないような非常に高い現実感を持っていました。TVゲームで僕なりの特異性とショックの表現にチャレンジし、そしてある程度、成功したと言うわけです。

その後の僕のクリエイティブにも、ジョン・ウォーターズの作品は、強い影響を与えていますが、そのオーラの感じ方と消化の仕方は、かなり変わってきたと言えましょう。自分の趣味趣向を、そのまま直球勝負で出していくのではなくて、可能な限り巧みに昇華させていくようになったと言いますか。というのも、たとえばウォーターズ自身、初期の作品こそショックを主眼に作品が撮られていますが、それに比べて、近年の作品「ポリエステル」あたりから「ヘアスプレイ」や「シリアル・ママ」にかけては、ハリウッド

田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴15年。代表作「ポケットモンスター」。著書に「パックランドでつかまえて」（宝島社）「新ゲームデザイン」（エニックス）がある。

映画としての体裁をも保ち、一般の人々ですら、映画館に足を運ぶような物に変わってきているのです。するとモンド趣味的な要素は、一見して減っているように思えるのですが、実際にはそれらを捨てたわけでもなく、ただ根底にあるバッドテイストが、映画を撮る手法や技法の変化によって、エレガントで濃い形に昇華しているのです。だからこそ、自分の趣味趣向を単なるマニアックな自己完結にしぼませずに、映像クリエイターとして高度な、一般的でありながらも個人的であるエンターテイメントに高める事ができたと感じています。

ですから最近の僕は、近年のウォーターズがそうであるように、自分個人の趣味を失わずに、ひたすらＴＶゲームのルールに凝縮しながら、なおかつ一般的なユーザーや市場に浸透していくような物、そういうＴＶゲームを創りたいのだと、思い始めています。

もう少し、分かりやすい話をしましょうか。「ポケモン」は、僕が子供の頃に虫が好きだったという体験がベースになっているのですが、だからといって単純に「昆虫ゲーム」を作ったわけではないのです。そこには、僕のモンド趣味的な部分も入っている。物に対する執着とか、僕流の日本語の変てこなオーラが出ている、そういう自覚があります。

個人的な趣味や体験を、どういう過程を経て一般性のある普遍的な作品や商品へ育て昇華させていくか。言い換えれば、それこそがクリエイティブなのかもしれません。それは、体験の整理と、記憶の様々な矛盾を解決していく積み重ねであるような気がしています。

特に最近、僕はＴＶゲーム以外では、どんな面白い体験をしたのか、一生懸命整理している最中なんです。「ポケットモンスター」を創るときは、昔買ってもらってとっくのとうに無くしてしまった「ウルトラ怪獣手帳」などを、当時の状態を思い出すために、都内を探し回って、今、買い直したこともあります。

今までの僕は、ＴＶゲームにおいて、どんな体験をしてきたか継続して整理してきたし、それは一応の区切りがついたと言えそうです。今までに出たすべてのＴＶゲームのデーターベースを作ったり、雑誌にゲームのレビュー記事を書いたり。ＴＶゲームの制作をするとき、新しいアイディアを模索し考える瞬間にＴＶゲームの歴史を紐解いて、ゲームからゲームを作るようなことも結構こなしました。

そう。今「ポケモン」は、小学三年生を頂点とした購買カーブを描いていると聞きました。今小さい子供である彼らが、十数年後「ポケモン」に受けたなんらかの影響によって、新しい創作物を作り出すかも知れませんね。「ポケモン」の中に隠され、発酵している変な部分。例えば妙な言葉の言い回しや、「ゲームフリーク」という名前。「フリーク」ってどんな意味なんだろうみたいな疑問を、長い間覚えていた子供が、やがて本当の意味を知った時、どんなことを考えるだろう。自分のＴＶゲームが、子供たちに様々な体験と影響を与えて、それでまた新しいエネルギーに変換されると思うと、これからが楽しみです。僕がウォーター映画や「インベーダーゲーム」に受けたショックと同じように、優れたクリエイティブは、人間社会に永く影響を与えていく。本物であり続けるためには、そうした自覚を持って活動を続けていこうと思います。

ジョン・ウォーターズ作品リスト
〜田尻智のフリークスター付〜

【短編】

『黒いレザージャケットの女』
1964年／8mm白黒／17min.

『ローマン・キャンドルズ』
1966年／8mm／カラー／40min.

『おまえのメーキャップを食え』
1968年／16mm／白黒／45min.

『ダイアン・リンクレター物語』
1970年／8mm／白黒／10min.

【長編】

『モンド・トラッショ』
1969年／16mm／白黒／95min.
ひき殺してしまった女を引きずり回す。鬼の音楽コラージュ（★★★★）

『マルチプル・マニアックス』
1970年／16mm／白黒／90min.
変態一座のスター、ディバインの殺人と発狂する過程を追う（★★）

『ピンク・フラミンゴ』
1972年／16mm＆35mm／カラー／93min.
世界で最も卑しい人を証明する人々。ディバインの生き様（★★★★★）

『フィメール・トラブル』
1974年／16mm＆35mm／カラー／98min.
不良少女ダペンポートが犯罪者となり電気椅子で処刑されるまで（★★★）

『ディスペレート・リビング』
1977年／16mm＆35mm／カラー／95min.
不思議の国のアリス的世界に住むいかれた面々（★★）

『ポリエステル』
1981年／35mm／カラー／86min.
離婚とアルコール中毒で崩壊。臭いが出るオドラマカード付映画（★★★★）

『ヘアスプレイ』
1987年／35mm／カラー／88min.
郊外ＴＶのダンス番組コニーカレンズショーに熱狂する太めの女（★★★★★）

『クライ・ベイビー』
1987年／35mm／カラー／112min.
郊外の不良グループのリーダーと お嬢様が恋に落ちる（★★）

『シリアル・ママ』
1994年／35mm／カラー／94min.
母親はちょっとしたことで腹が立ちやすくすぐ相手を殺してしまう（★★★）

Shooting Mortar!

平和島ミチロウPRESENTS シューティング迫撃砲

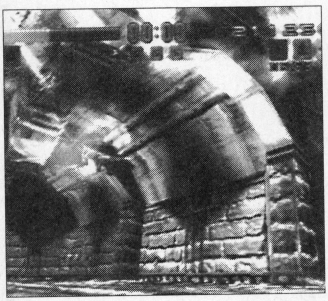
第四弾【FINALIST】

さて今回の獲物だが…「蒼穹紅蓮隊」だと思った君はカルピスの原液より甘い！ 今回は当コーナー初の洋ゲー&3DポリゴンSTG「ファイナリスト」っ！ 当コーナーもこのたび新装開店（面積縮小とも言う）したので、ちょっと路線の違うソフトで勝負。

武装ホバーカーを操って独裁者の野望を打ち砕くというストーリーの「ファイナリスト」は、洋ゲーらしく難易度が高い。そのうえ操作も複雑怪奇だ。○、×、□、△だけでなく、L・Rボタン4つにセレクトボタンまで、パッドのすべてのボタンを駆使しなければならないぞっ！

次々と迫り来る難関を神業の指捌きで突破しなければならない当ソフトをクリアするのは、世界陸上大会などの「決勝戦出場者（ファイナリスト）」になるぐらい至難、困難、ボスコニアン（つまらない）。ちょっと言い過ぎでしたね。

ゲーム内容は、ただ単純に撃ちまくる3Dシューティングかと思いきや、破壊ターゲットやアイテム探索、使用武器の選択などの戦略性が重要となっている。確実にアイテムを回収、ターゲットを破壊し、敵防衛線は強引に突破するという緩急の付け方が上手く、常に緊張感を持ってプレイできる。また、時間内にチェックポイントを次々と通過しなければならないステージでは、レースゲームさながらのスピード&スリル感が体験できて、かなり良い塩梅。


ちなみにこのゲーム、迫撃砲がいっぱい出ます。

さらに特筆すべきは演出面。映画「ランボー」を彷彿とさせる勇壮なBGMは、プレイヤーの戦意高揚に最適。ひとたび耳にすれば、温和な貴方も凶暴なクロサワに変身だっ！「雑魚は引っ込んでろ」って感じ。ビジュアル面で注目なのは、ウェポンやジェネレーターなどの爆発パターンの綺麗さ。ゲームの舞台が工場内やトンネルのため一様に暗く、それが爆発パターンの光輝を美しく引き立てている。漆黒の闇に乱れ咲く火薬の花々、ぜひご鑑賞あれ。

操作にさえ慣れてしまえば充分に遊べる、洋ゲーのお手本とも言うべき「ファイナリスト」。冬の夜長にじっくりとゲームに燃えたい人はプレイしてみてはいかが？（うわっ、ありきたりな締めだ！ゴメンナサイ）

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）1972年生まれ。ミネラルウォーター好きの健康第一フリーライター。今年に入って最も衝撃的だった本は、ロートレアモンの「マルドロールの歌」。シュールレアリズムの極北です。

エロの星のタロの下に

南 敏久

第7回 暗闇

ワタクシ南はその昔、埼玉の奥の方で生活しておりました。その頃家の近所に大きなデパートがありまして、そこのエレベーターに乗るのが私の楽しみの一つでありました。何故かと申しますとここのエレベーターガールのコがとにかくカワイイのよ。その上青地に真っ黄色というXメン的配色のロリっぽい制服がカワイさに拍車をかけて、もう見ているだけで小生の愚息はムクムクと……という数分間の幸せタイムを過ごせたからなのであります。今回紹介する「暗闇」はエレベーター内という密室を舞台にしたマルチシナリオAVG。そんな私の青臭い記憶もジャックインしてプレイにおよぶ次第でありますデス。ハイ。

このゲームに登場する女のコは、まり、マリ、麻梨のマリちゃんズ。

南 敏久（みなみ としひさ）……金欠に悩む怪獣ソフビコレクター。大神いずみも好きだが最近のお気に入りは原千晶。ときおり見せる変な動きがたまらないのデス。





突然の事故でエレベーターに2人きり。脱出を目指すか、鬼畜に走るか。

グラフィックは3人分のパターンしかないのですが、とにかくシナリオの数が多い多い。ハッピーENDを迎える度に選択肢が増えていくんで、一生終わらないいんじゃないかと心配しました。残念なのは各々のシナリオの自由度が低い部分。何しろ少しでも「エロ心」を出すと、即座にBADENDへ必殺まっしぐら。中にはちょっと強引な展開もあったりして、何度か画面に向かって「ナんじゃアこりゃア!!」(竹中直人のモノマネ風)と叫ぶこともありました。あとこのゲーム、せっかくエレベーターが舞台なのにエレガ出ないんですよ。残念無念で意気消沈ナリ。

FINALIST【3DSTG】メーカー：ギャガ・コミュニケーションズ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年10月4日 © Ocean Software Ltd. 1996 **暗闇【AVG】**メーカー：Melody／機種：PC-9801／価格：￥8,800／発売日：'96年7月26日 © 1996 Melody **バッドモジョ【AVG】**メーカー：メディアネットワーク／機種：Win／価格：￥9,800／発売日：'96年7月6日

X'mas NiGHTS
特別対談

ナイツスタッフ×本誌編集長

「ゲーム批評さんのインタビューがこのソフトのきっかけだったんです」（中氏）

ナイツからの贈り物「クリスマスナイツ冬季限定版」がセガから実費のみの全員プレゼントとしてリリースされる。その制作秘話に本誌編集長斎藤が迫る!?



クリスマスレミングスからクリスマスナイツ

斎藤：今回のソフトもずいぶんやりこませていただいて、遊ばせていただきました。
中：どうでした？
斎藤：すごく良かったです。まずコンセプトからいいですよね。こういう商品ベースではないゲームというのはなかなかなくて、すごく洒落てるなって思いました。しかも、お話を聞くと私のさせていただいたインタビューがきっかけだと教えていただいて。私なんかは夢がかなったユーザーみたいな感じですごく嬉しかったんです（笑）。
一同：（笑）。
中：もともとCGポートレート集みたいなものつくりたいね、という話はあったんです。でももう少し季節感のあるものをと考えてまして。そんな時にゲーム批評さんのインタビューがあって、斎藤さんとクリスマスレミングスの話をしていたら、斎藤さんが「クリスマスナイツ」っていうのもいいという話を。それを聞いてから、部屋に帰ってずっと「いいかもしれないなあ」と考えていて。すぐスタッフと「どう思う？」と話しまして。
斎藤：出るのが早かったですよね。あの話が出てから今までの間に作られちゃうというのは。
中：2ヵ月ですか。
斎藤：びっくりしちゃって。ナイツというキャラクター自体がすごくクリスマスにあってるな、という気がしたんですよ。
中：そうでしょう（笑）。
斎藤：ですよね（笑）。私、北海道出身なんですけど、夜中雪が降るとものすごく静かな中、音が聞こえるような気がするんです。寒いので空気が冷えて景色も妙に澄んでいて。深閑とした、ちょっと幻想的な雰囲気があるんですが、今回のナイツを遊んで、そんな夢の世界を感じました。本編の方は、SF映画に出てくるような理想郷みたいな雰囲気だったと思うんですけど、それがもっとパラレルワールド的な幻想的な雰囲気が出ていた。すっごくいいなあとか思っちゃったんですね。また、もの凄く細部にまでこだわられていて。
中：本当にいま反応を聞いていて嬉しい限りで。
斎藤：あのテイストというのは、みなさんで作られたんですか？



大島：まずこの話を僕が、中さんから聞いたときに、一瞬のためらいもなく、「やりましょう」と言ったんですよ（笑）。僕はセガに入るときに、サンタクロースになりたいといって入ったんですよ。そのくらいクリスマスの雰囲気が大好きだった。だから僕らの方がすごく楽しんで作れたという感じです。

斎藤：そういう感じは感じました。120％爆発!! という感じで（笑）。

中：そんな感じしますよね。ビジネスとは思えません（笑）。

斎藤：でも、作品って楽しまないといいものができないですよね。今回、本当にそれは強く伝わってきました。

中：今回のナイツは僕はあまり関わっていないんですよ。他にもプロジェクトがあったりしたんで。で、もう一日でも目を離すと違うモードが出来ていたりして。

大島：思い返すと「やりすぎるな」「やりすぎるな」とずっとみんなに言ってたんですけど、なんか自分もいっぱいやってしまったような気がします（笑）。今回は本当に絵もかなり描いたんで。オープニングの下絵であるとか…がんがん行きましたね。みんなどう思っていたのかな。

松本：そうですね。今回は本編のナイツをユーザーとして遊んで、もっとこの辺いじりたいというようなことをプログラマーという特権を生かしてやっちゃおうと思いまして。自分の出来る範囲で、タイムアタックであるとかおまけとか自由にやらせてもらいましたね。

中：本当にみんな楽しんで作っていた。いろいろ試行錯誤もありましたけど結構自信を持ってユーザーに出せるものになったと思ってます。本当はナイツ買った人にやってもらいたいと思ってるんですが、それ以外の人にもやって欲しい。1面しか入ってないんですけど、その1面をやっていただいて、まだナイツを知らない人に触れて欲しいんです。ぜひたくさんの人に触れていただければ幸いですね。

斎藤：そうですね。もったいないですよね。私は今年度ベストワン大好きソフトなんですよ。もう、A－LIFEもやりこんで、今回のクリスマスナイツのピアンの感情を見れる面で調べたら、自分の育てている面のピアンが全部大合唱だったんですよ。みんなに好かれていて感動しました。

中：最初から。

斎藤：はい。

中：すごいな（笑）。

斎藤：1匹も消してないんで。私すごいですよ（笑）。歩いて歩いて歩いて、とか。工夫して卵かえしたりして。卵があると、わざとナイツのデュアライズを解いて、卵をかえしてまた戻ってとか。えんえんとやりました。

中：そんなことするんですか（笑）。

松本：いかに俺らが粗いか（笑）。違いますね。大島さんにはまねできないな（笑）。

斎藤：そうなんですか？

松本：大島さんひどいですよね。たくさんピアンが…。

大島：仕事でね（笑）。

斎藤：そんなによくキュッと。

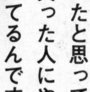
大島：ええ。

斎藤：（笑）。

大島：僕、ソニックに近いんですね。

斎藤：ああ、びゅーんといっちゃうんですね。びゅーんといくと危険ですよね（笑）。

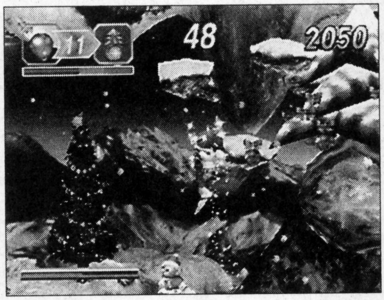
大島：そうですね。



飛ばないソニックを作るソニックチーム

斎藤：クリスマスナイツにはたくさんおまけがついてますが、ソニックモードでソニックが飛ばないのもいいですね。ソニックが出るって聞いたときにナイツのキャラ換えで飛ぶと思ったんですよ。飛ばないで走ったときに、「ソニックだ！」という気がして。やっぱり本物だという気がしたんですね。それがすごいよかった。ソニックは飛んじゃいかんですよね。

中：実は最初は、飛んでたんですよ。むちゃくちゃにかわいいんですよ（笑）。これ結構どうするかで悩んだんです。最後までみんなでもめて、結局やめたんです。どうしても飛ばしちゃだめだって。
斎藤：私も、客観的にみれば多分飛ばした方がかわいいだろうな、と思ってましたし、絶対飛んでると思ってそれを期待してプレイしたんです。けど、飛ばないって分かった時に、スタッフの方々がいかにキャラクターをちゃんと作っているかという方に感動しちゃったんです。この人たちのなかではやっぱりソニックは飛ぶキャラじゃなくて「走る」キャラなんだな、と。プライドみたいなものを感じました。そういう意味ですごい。
中：ありがとうございます。
大島：ソニック面はナイツも出ないんですよね。僕らの中では、ソニックはエリオットとクラリスのように、勇気を出してというんじゃなくて、ナイツに頼らなくてもきっとやれるでしょうと（笑）。
斎藤：そうですね。遊びに来たという感じですよね。あの世界に。



雪が舞う美しいクリスマスの世界。

中：で、エッグマン（ソニック面ボス）にあっちゃうんですよ。ソニックもこんな夢を見るんですね（笑）。

本編よりも気合いが入る!? クリスマスナイツ

斎藤：音楽のお話もお聞かせ願えればと。いろいろとクリスマスの曲をアレンジして、いかがでしたか?
佐々木：本当はもっとたくさん、いろんな曲を使いたかったんですけど、制作費のことも考えて…（笑）。
一同：あーあ、夢がない!!（笑）。
中：それはおいといて（笑）。でも、サウンド結構お金かかっているんですよ。またもDreamsDremsアカペラ版でニューヨークレコーディング!! クリスマスプレゼントの非売品というので、できるだけ安く上げるというのはありました。それでも結構いい曲が使えたと思うんです。
佐々木：定番のものは、ちゃんと、ジングルベルとかきよしこの夜とかそろっているので、クリスマスらしい雰囲気は出ているんじゃないかなと思います。
斎藤：どうですか? 佐々木さんは今回のクリスマスナイツ。完成されて遊んでみたりして。
佐々木：そうですね。急いだ割に全体的によくできているんじゃないでしょうか?（笑）。
中：そんな、関係ないみたいに（笑）。
佐々木：すごい忙しくって、今までずっと健康だったんですけど、会社の健康診断でタンパクがでちゃって（笑）。
中：すごいインタビュー。佐々木さんが病気だ（笑）。
松本：労災ですね（笑）。
佐々木：でもがんばった甲斐があ

クリスマスナイツ〜冬季限定版〜
サービス満点のソニックチームからの贈り物

「クリスマスナイツ」はこの夏、セガから発売された「ナイツ」の特別バージョンである。内容は本編ともいえる「ナイツ」のスプリングバレー面をピックアップ。クリスマスデコレーションを施した、とても夢のあるソフトだ。オープニングデモがキャラクターデザインをしている大島氏本人の書き下ろしだったり、そのナレーションに音楽担当の佐々木氏を起用したりと興味深い作りとなっている。また、セガの看板キャラのソニックの登場や主題歌のカラオケもあってサービスも満点。プレイ時間も２０分ほどで気軽に遊べるので、雰囲気を楽しみつつクリスマスの夜には最適のアイテムかも。こんなソフトをリリースできるとは、セガもなかなか洒落たことをしてくれる。再販アリなので焦らず、でもイブまでには手に入れよう。

申し込み方法

（株）ワン・トゥ・ワン・ダイレクト　クリスマスナイツ申し込み受付センターへ電話にて申し込み。電話がかかったら音声ガイダンスに従い、自分の電話番号、住所、氏名を登録。正しく登録が終了すると約一週間で自宅まで代金引換にてお届けとなる。
申し込み電話番号：03-5953-9230
必要経費：￥1,500（送料手数料）
受付期間：平成８年11月８日〜平成９年１月31日まで（ただし平成８年12月28日〜平成９年１月５日は休業）
受付時間：10:00〜20:00（土、日祝日も受付）
問い合わせ：セガお客様相談センター　フリーダイヤル　0120-012235まで

クリスマスナイツ 冬季限定版【ACG】
メーカー：セガ／機種：セガサターン／非売品（実費のみの通販）／受付期間：'96年11月8日〜'97年1月31日

ったな、という感じがします。
斎藤：本当にファンに対していい贈り物ですよね。
中：今回季節対応とかしているじゃないですか。もういろいろなバリエーションがあってDATデータとかもすごく多くなって。本編のナイツよりも実は容量多いんですよ。その割にやっぱり10月くらいになってから、ピアンに歌を歌わせようかとかやっていたり。
斎藤：でもピアンはナイツで重要ですよね。本当にかわいい。ほっぺたとか。デザインされたご本人としてはどうですか、大島さん、ピアンとナイツとリアラは大島さんですよね。大島さんご自身では一番好きなキャラクター、ナイツの中では。
大島：やはりナイツですね。
中：リアラじゃないの？
大島：いや、やはりナイツですよ。想いが一番入っているというか。女の子のようで、男の子のようで、猫の目をもっていて、なんかお尻がつんとしてて。自分の好みです（笑）。
斎藤：……。
一同：（笑）。
大島：別にホモってわけではないんですよ！（笑）。
中：え、なに？　今の。なんか聞こえたよね（笑）。



右から、（株）セガ・エンタープライゼスコンシューマソフト第3CS研究開発部長ソニックチームプログラムチーフ　中　祐司氏、デジタルメディア制作部サウンドクリエイター　佐々木朋子氏、ソニックチームプログラマー　松本卓也氏、ソニックチームディレクター、デザインチーフ　大島直人氏と左下　本誌斎藤編集長。

クリスマスの雰囲気を楽しんで下さい

斎藤：では最後にみなさんからメッセージをお願いします。
中：クリスマスで恋人がいればアベックで、いない人も女の子だったら男の子呼んで二人でクリスマスの夜を過ごすアイテムとして楽しんで欲しいですね。それぞれクラリスとエリオットを使ってクリスマスの雰囲気を楽しんで下さい。
大島：ユーザーの方の意見をたくさん取り入れてナイツが好きな人がもっと好きになるように一生懸命作りましたので、ナイツを持っている人もぜひ手に入れて楽しんで下さい。
松本：このソフトを遊んでナイツが好きになった人はぜひ、本編も手に入れて見て下さい。そしてたくさん意見を聞かせて下さい。
佐々木：今回は雰囲気たっぷりの出来なので、一人で見ると寂しいので誰かとみて下さいね。私はナイツが大好きなので、本当にこの仕事が出来てよかったなと思っています。
斎藤：ソニックチームとセガとナイツからの贈り物ありがとうございました。

ゲームソフト批評

GAME SOFT REVIEW 1

女神異聞録ペルソナ

いうべき何か、評価すべき何か、そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

「転生」ではなく「異聞録」。そこで何が変わったか

「女神異聞録」と名前を変えてPSに登場した「女神転生」。表現力は格段に向上し、見せてくれた世界もまた別のモノだった。

Writer カツラ珪
PLAYTIME 186時間

システムの大胆な変更

ついにここまで来たか、の満悦感。そのいっぽうで、メガテンの毒気が減っちゃったなあという余計な心配。両極の感想が入り混じり、『真・女神転生』にガツンとやられて以来すべてのメガテン・シリーズをプレイしてきた私はいま、複雑な気持ちである。

まず、いいほうの話から。

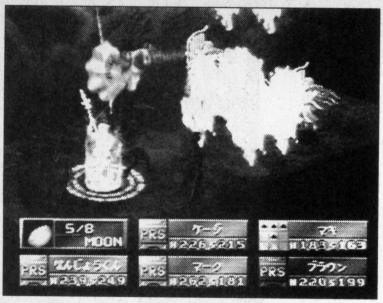
メガテンといえば、悪魔との会話だ。「経験値のために殺しまくる」という、ほかのRPGでは避けられなかった大人げない鉄則を打ち破り、「戦う・逃げる」のほかに「話して、手なずける」行為を追加。その会話システムが、格段に熟している。接触した悪魔の感情は、画面左上のゲージで「喜び・怒り・恐怖・興味」の4つに色分けして示され、いずれかのゲージが上がるたびに悪魔は、「ホホッ」とうなずいたり奇っ怪な音を立てて怒ったりと、種族によって千差万別の反応を示す。とくに、身を乗り出すように相槌をうってくれる邪鬼グレムリンや、小さな瞳を光らせて喜ぶ龍王ノヅチなどの細かいしぐさには、よくぞここまでと驚くばかりの活き活きした表現が達成されている。

もちろん、よくできているのは会話だけではない。舞台となる町は、歩けば犬の鳴き声がしたり、商店街の喧騒まで耳に入ってきたりと臨場感にあふれている。敬遠されがちな3Dダンジョンも、北固定で従来のマッパー以上に見やすい縮小地図が常時画面に表示され、かなり歩きやすくなっている。

シリーズ異色の世界観その是非

しかし、問題はゲーム全体の世界観である。

中国の思想家・荘子の「胡蝶の夢」をベースに、心の中のペルソナだとか、もうひとつの自分の存在だとか、けっこう深いことは描いてくれている。だけど、テーマの深さに対して、解き終わるまで



CGアニメーションを駆使した戦闘シーン。

に示されてくる結論が、高校生レベルの葛藤に終始しているため、なんだか軽くて拍子抜けなのだ。たしかに、最初の戦闘にいたるくだりから、話は非常に詳しく描き込まれている。頼りにしてた執事・山岡を殺された南条君が、唇をへの字に曲げて「許さん!」と震える——たしかにあの剣幕なら、ペルソナさんが降りてきて力を貸してくれるぐらいの珍事も起ころう。パーティキャラがいきなり魔法を使えてしまうことについて、中世ファンタジーではない現代もののRPGにしては、10年に一度の思いつきかっていうぐらい鮮やかに、説得力ある展開を用意してくれた。その後も、「目に見えるものだけが真実なのか?」と問いつつ、パラレルワールドの話なんぞチラつかせてくれるから、たったひとつの町の表と裏だけを行き来する話ながら、世界を旅する歴史絵巻並みに、ボリュウムも感じさせてくれる。だけど、せっかく人の心の中の葛藤とか、「Cogito ergo sum(我思う故に我あり)」ってな深いテーマにまで触れてくれたのに、話のオチがアレじゃあ、深そうなニオイだけさせて中身が足りてない感じが残ってしまう。それと、道中の選択肢で『良いコちゃん』な答えを選択しないと、高位の悪魔も見られずパーティ・メンバーの後日談も聞けないエンディングになってしまうのも残念だ。それも、さらに先のダンジョンがあるとは感じさせないような、自然なエンディング。これでは、このシリーズを初めてプレイする人は、全てを満喫しないまま、(セベク編に関しては)すっかり終わりと思ってしまう。もちろん序盤から、



格段に歩き易くなり表現力の上がった3Dダンジョン。

「選択によって道が変わる」らしいことは示唆されているが、パーティ・メンバーを選ぶ時点の選択によって、全く別ルートのダンジョンも用意されているために、やる側はてっきり、「別の道とは、このことか」と思ってしまう。セベクの話自体にその先があるなら、それをもう少しハッキリ出してもよかったのでは。

より高い融合を目指し

とにもかくにも『ペルソナ』は、これまでのメガテン・シリーズに少々欠けていた「物語」の部分を描き込む意欲を、充分みせてくれた。結果、パーティ・キャラの顔も活きた。でも、話のツメが甘く、通りいっぺんだったために、中盤までの、夢と現の間をさまようような絶妙な感覚が、最後でいっぺんに掻き消えてしまいかねない。

伝えようとする内容がいつもながら重厚なだけに、こっちも期待しすぎちゃうんだが……『あと一歩』なのが、惜しすぎる。ここで新たに活かされた「ストーリー性」がさらにこなれて、これまで魅力だった古今東西の宗教・哲学を操ってるような爽快な世界観とドッキングしてくれることを、ファンとしては願ってやまない。

ライタープロフィール

カツラ珪(かつら・けい)

1965年生まれ。フリーライター。月刊誌の『自由時間』でSTAGE欄、『PaUSE』でお笑いコラム「爆笑問題の目」、ほかに『グレートサターンZ』でも書いてて、最近はあまり節操がない。

関連作品

真・女神転生デビルサマナー[RPG]
機種:サターン/価格:¥6,800/
メーカー:アトラス/発売日:'95年12月25日
32ビット機に初登場した「女神転生」。ダークな世界観。クールな登場人物。奥の深さとちょっとした遊び心。独自の感覚は新世代機になっても変わらない。

女神異聞録ペルソナ[RPG] メーカー:アトラス/機種:プレイステーション/価格:¥5,800/発売日:'96年9月20日

GAME SOFT REVIEW ②

女神異聞録ペルソナ

制作者の大きな賭けは成功したのか。

従来のメガテンとは大きく様相を変えた本作は、私たちに何を見せてくれたのだろうか。

Writer 林村わたる
PLAYTIME 152時間

PSに登場した「メガテン」その実力

32ビット機に初登場したメガテン、「真・女神転生デビルサマナー」(SS)は、向上したマシンスペックをフルに生かし、その表現力の広がりを私たちに強く感じさせた。今回プレイステーションに舞台を移したメガテンは「真・女神転生」から「女神異聞録」とその冠を変えた。この変革は単に冠が変わったという意味だけでなく、より大きな意味を持つ変化をメガテンにもたらしている。

「女神異聞録ペルソナ」は、御影町という架空の町を舞台に、そこに渦巻く陰謀、そしてその黒幕と、主人公である高校生たちとの戦いを描くRPGである。架空でありながらどこにでもありそうな御影町。その町、そして世界全体が少しずつ違う様相を見せ始め、異界へと変貌していく様を眺める。現代を扱うメガテンならでは魅力は、この「女神異聞録ペルソナ」にもきちんと生きている。

イメージを一新させる革命的な変更点

だが「異聞録」と敢えて銘打つだけあって、様々な変更点がそこには見て取れる。神や悪魔、伝説の怪物などを総称する「悪魔」。こうした存在を仲魔にするというこれまでのメガテンの基本システムから、ペルソナという存在を自己の体に憑依させ、その力によって敵悪魔たちと戦うシステムになったこと。戦闘画面が、従来のウィザードリィタイプ(敵の姿だけが画面に表示される)からクォータービューになったこと。悪魔とのコンタクトを個々のキャラクターそれぞれに設定されたコンタクトコマンドによっておこなうようになったこと。これまでのメガテンとは全く違うゲームという印象さえ受けるほど様々な変更がおこなわれた。

この意図を、様々なメディアで制作者が語っている「ライトユーザーにも遊べるように」という言葉に見ることは簡単だ。悪魔との交渉によって得られる「ペルソナカード」を使ったペルソナ合体はそのカードを2枚組み合わせるだけのもので、更にそれによって生まれるペルソナの数もそれほど多くない。2身、3身と複雑になる一方だった悪魔合体に比べてかなり理解がし易くなっている。またクォータービューで表現される戦闘シーンでは、派手な魔法効果や、悪魔、主人公たちの個性溢れるアニメーションを見ることができ、プレイヤーの見た目に強く訴えてくる。一般ユーザーにとっても「これなら遊びたい」と思わせる作りになったことは確実だ。

だがこうした変化は、一方でこれまでのメガテンを支えてきたファンの期待を大きく裏切りかねない危険をもった変化であった。メガテンの魅力、それはダークでディープ、ある種背徳の香りさえ感

じさせる世界観だった。神や悪魔をプレイヤーの自由に合体させる悪魔合体。それが複雑であればあるほどプレイヤーはその裏に隠された緻密に構築された世界を感じた。またウィザードリィタイプの戦闘画面に描き出される、細部まで描き込まれた美麗な悪魔のグラフィックは、メガテンの世界観を脇で強く支える重要な要素だった。これを表現するのにクォータービューという画面構成は少々荷が重いといわざるを得ない。

「メガテン」の新しい顔それが見せようとしたのは何か

このように、根強いファン層を切り捨てる可能性さえあった危険な賭けを、なぜ制作者はおこなったのだろうか。そこにはこの作品が何を主眼に置いていたかが深く関わっているのだ。

メガテンシリーズから本作品までを遊んだ人なら少なからず感じていることと思うが、今回ほど人間という存在を強く感じた作品はなかったのではないだろうか。

これまでの作品では、人間は、神と悪魔という人知を超えた対立の構図の中で翻弄される存在でしかなかった。それ故に人間を超えた存在、「悪魔」の力を借りて物語を進めて行かなくてはならなかったのである。あまりに非力すぎて、プレイヤーは人間たちの存在意義を強く感じることができず、ともするとTVの前のプレイヤーとゲーム世界という関係に陥りやすかった。

だが今回は、例えばクォータービューを選択して人物たちを視覚の上で印象づけ、更に悪魔とのコンタクトコマンドに個々のキャラクターの個性を導入するといった試みにより、ゲーム世界に生きるキャラクターの個性や存在意義を強くプレイヤーに印象づけている。



合体を行うベルベットルーム。オペラがなりひびく。

また、ペルソナという存在の意味も大きい。もともと仮面という意味を持ち、転じて「人」や「人格」を表すラテン語「ペルソナ」。この作品中のペルソナも人間の内面の発露であり、もう一つの人格ともいえる存在として描かれているのである。

「女神異聞録ペルソナ」が主眼に置いていたもの、それは物語、そして人間たちなのだ。その人間たちの成長を通して人間主導の物語を描く。それがこの作品において最も重要な部分なのである。

人間が物語を雄弁に語り出す。そのためには、今までのような存在感が希薄で非力な存在である人間という呪縛から、登場人物たちを解き放たなくてはならなかった。そのためにペルソナという新概念を導入する。心の内から発現するペルソナを描くには、クォータービューという画面構成はどうしても必要だった。「ペルソナ」でおこなわれた様々な変更点には、いちいちそうした理屈がきちんと隠されている。

シリーズとしての体裁。それよりも重要視されたもの、それはこの作品で何を表現するかという点なのだ。戦闘と物語のバランスなどに若干の問題を残してはいるものの、「女神転生」というシリーズは、物語、そして人間を描写するというひとつの強い武器を手に入れた。何かを壊さなくては得られないものは確かにある。「女神異聞録ペルソナ」はそれを手に入れたのである。

ライタープロフィール
林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。某誌編集者兼ライター。デビルマンのZIPPOを衝動買い。突然ＺＩＰＰＯを集めたくなる。そのためだけにアメリカに行くのもいいなあと思う今日この頃。最近のお気に入りはゲームボーイ。

関連作品
真・女神転生デビルサマナー［RPG］
機種：サターン／価格：¥6,800／
メーカー：アトラス／発売日：'95年12月25日
32ビット機に初登場した「女神転生」。ダークな世界観。クールな登場人物。奥の深さとちょっとした遊び心。独自の感覚は新世代機になっても変わらない。

女神異聞録ペルソナ［RPG］　メーカー：アトラス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年9月20日

サクラ大戦

鳴り物をゲームに調和させた開発陣の確かな仕事ぶり

セガサターンでこの秋一番の話題作となった「サクラ大戦」。鳴り物入りで登場したこの作品を根底で支えたのは開発陣の丁寧な作り込みだった。

Writer 広尾遊戯
PLAYTIME 30時間

様々な要素を複合させたハイブリッドな内容

平素よりアニメ好きを自称する私にとって、鳴り物入りで登場した「サクラ大戦」の購入はごく自然の成り行きだったのかといえば実はそうでもなかった。

脚本、声優、音楽といくら豪華な顔ぶれを並べられても、それらがゲームの面白さを本質的に表している訳ではないし、又、そのようなアニメ寄りのゲームがアニメを観るよりも面白い場合は希だからだ。アドベンチャーを主体に、恋愛要素、シミュレーションバトル等をプラスしたハイブリットなアプローチだとは知っていたが、そんな豪華絢爛、和洋折衷の幕之内弁当的なスタンスで各構成要素がゲーム作品としてのまとまりを見せるとは到底思えなかった。あまりにも『おいしいところのつまみ食い』な感じがしたのだ。だが発売直後、周囲の好事家達の異常な白熱ぶりを目の当たりにして考えを一転、慌てて購入に踏み切った。そしてプレイ後約1時間程で私は自分の洞察の浅はかさを思い知り、限定版の予約をしなかったことを深く後悔した。

不思議なソフトである。それはアニメでありながらゲームでもあり、それらは極自然に調和し、ありがちな押し付けがましさや違和感はおよそ感じられない。まさにアニメを見る楽しさとゲームを遊ぶ面白さが一つになった様な印象なのだ。それぞれが日常生活と密接な関係にある私にとってこれは最高の贅沢であり、アニゲー作品としてはSS版「魔法騎士レイアース」以来の興奮を覚えた。実際の開発にはセガ内部の「ファンタシースター」「レイアース」等の作品を手がけたチームが当たったとも聞いており、なるほどという感じだ。

全10章で構成されるオリジナルの物語展開は、さながら秋のテレ東のアニメ新番組を一気に最終話までチェックしている様な感覚である。物語前半は主人公をめぐるヒロイン達の個々にスポットライトを当ててゆき、後半では悪の組織との戦いに比重を置いたドラマチックなストーリー展開を見せる。

個人的に伏線の回収に疑問が残る個所もあるが、あかほり氏の脚本はまさにアニメのそれであり、特に分岐を意識せず、ゲーム然としていないところがかえって魅力的と感じた。

作品を支える開発陣の様々な気配りとは

各ゲーム要素は、その個別のゲーム性云々でいえば決して奥深い作りでなく、むしろ極上のライトタッチであるといえる。ビジュアル的にアニメ絵やCGデモにばかり目が行きがちだが、戦闘シーンの背景やユニットエフェクト等のゲームグラフィックの描き込みのクオリティは高い。アドベンチャーアイコンに代表されるシステムグラフィックのデザイン、レイア



全編を通じて感じられる開発陣の細かい配慮が嬉しい。

ウトにもゲームを包み込む様な品とセンスが感じられる。アニメ、CGムービーはフル画面ではないが、そのサターンとは思えない美麗な再生に技術が感じられる。ミニゲームの作り込みも半端ではない。花札などは全く独立した一本のゲームとして遊べる程で、それらはエンディング後のお楽しみとして自由に遊べるようになり、その満足度は高い。

　アドベンチャーシーンで時折現れる制限時間付き選択画面はゲームシステムでの冒険的な試みを見せる。このアイディアはPC98シリーズ用のアダルトゲーム「学園ソドム」等で使われていたもので、通常は怠惰なボタン操作に成りがちなアドベンチャーのゲーム操作にリアルタイムな緊張感をもたらし、あえて選択しないという選択も可能なことから、プレイヤーに対してより積極的なゲームへの参加を呼び掛ける。このゲームでは主に複数のヒロインに対して主人公の取るリアクションを選択させ、その結果を好感度パラメータに反映させている。選択肢の内容が「ときメモ」のデートの際の3択を彷彿とさせ、またその目的もしかりである以上、このシステムの導入は先人のギャルゲーに対してのみならず、他のAVGに対しても差別化やプレイ感覚という意味で効果があったと言えよう。恋愛要素は「ときメモ」フリークをねらい撃ちしたこのゲームの看板の一つだが、あくまでマルチエンディングをさせる為の要素としての意味が強く、残念ながらゲーム性の主軸を成すものには至っていない。それは「ときメモ」のようなプレイヤー中心のバーチャル恋愛感覚とは程遠く、先の選択肢を含め、アニメ作品の主人公が辿る男の決断にプレイヤーが干渉をしているような印象である。しかしそれはゲームとして否定されるものではなく、その巧妙なアプローチの仕方はむしろアドベンチャーに積極的に花を添え、プレイヤーに明瞭なクリア目標を提示する物である。物語は基本的に一本道の展開なので、プレイ中の好感度が話の分岐に絡んでくることはないが、意中の彼女を求めて帝国劇場内をうろつき回るドキドキ感や、戦闘中の『かばう』や『合体』コマンドに好感度を反映させる等、ゲーム演出としての効果は非常に高く、マルチエンディング（恋愛の結果）をその目標として見失うことはない。

　このようなセガ開発チームによる、いわゆる鳴り物以外の綿密な仕事が、遊び手に対する『気配り』としてソフトウェアの完成度を高めているのである。有名声優のボイス発音に合わせて表示されるセリフ文字などは、鳴り物がゲームとして調和するために行われた開発のただならぬ御苦労を伺わせる。

　『サクラ大戦』は、通常の感覚ではハイリスクとも思える様々なアプローチの大胆な導入を試み、それをゲームとして見事に昇華させた誠に希有な作品である、アニゲーとしては過去の作品と比べても特に異色の出来映えだろう。だが、看板に掲げられた豪華な顔ぶれやシチュエーションだけがそれを可能にしたわけではない。その様な素材、モチーフを生かす為の確かな仕事があってこその結果なのだ。何が良いゲームを作るのか、我々はいま一度そのことを考えるべきではないか。そんなことをこの『サクラ大戦』をプレイしてみて思った。

ライタープロフィール

広尾遊戯（ひろお・ゆうぎ）
1967年生まれ。某ゲームメーカーの古株グラフィックデザイナー。ゲームは遊ぶのも創るのも好き。最近、パーソナルなゲーム制作に新たな地平を発見する。無類のTechnoジャンキー。

関連作品

学園ソドム　教室の牝奴隷達［AVG］
メーカー：PIL／機種：PC-9801／
価格：¥7,500／発売日：'95年9月8日
脱獄犯によって占拠された教室内での緊迫した心理を描いた18禁ＡＶＧ。選択肢に時間制限を設けることで物語に緊迫感を与えている。56ページ参照。

サクラ大戦［ドラマチックアドベンチャー］　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥6,800<特別限定版：¥8,800>／発売日：'96年9月27日

GAME SOFT REVIEW ④

ヴァンダルハーツ

悲しみを燃やして、達成感は得られたか

コナミの贈るS・RPG。ポリゴンで描かれた世界で繰り広げられる激しく、静かな人間模様。

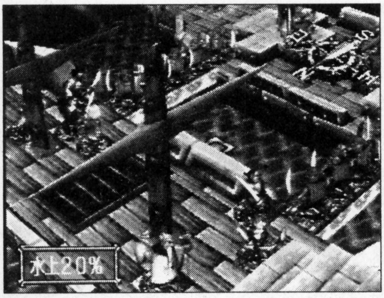
コナミの「ヴァンダルハーツ」は、サステガリア大陸で繰り広げられる世界の存亡をかけた争いを描く、3DシミュレーションRPGである。

変化に富んだマップ構成、プレイヤーの意気込みに応じて戦略を立てられる点など、売りのシミュレーション部分は仲々に楽しめる。また、オープニングで描かれる無常感漂う世界は、この作品の奥深さ、こだわりのある作り込みを予感させた。

しかし「ヴァンダルハーツ」が見せてくれたのは、その予想と大きく違うものだった。

世界観へのこだわりは感じるが…

物語の展開はありきたりで容易に想像がつき、さらにはその物語を登場人物の口からすべて語らせようとする。当然、その台詞は説明的に成らざるを得ない。物語を語るために「語る」登場人物からは「生きて」いるという感覚は生まれない。それは物語の構成要素でしかないからだ。そんな登場人物たちに私は感情移入することはできなかった。



様々な戦略が練られる、戦闘シーン。

また、演出方法にも問題を感じた。一つのエピソードをプレイヤーに印象づけるには、特に強調すべき「見せ場」があるはずだ。だがこの作品は全てのシーンを同列に表現してしまう。そのために物語にメリハリがなく、またわざわざ敷かれた伏線も目立っていない。

物語中、オカリナを吹くという行為で、主人公の心情を表現しようとするシーンが何度かある。だがこのオカリナをうまくプレイヤーに印象づけていない。それがうまくいっていれば感動的になったはずの場面で、最初に感じたのは「このオカリナ何？」という疑問だった。オカリナは平板に表現されるシーンの中に埋没してしまっており、その存在を忘れていたのだ。

こういった状況の中で語られる「革命」や「正しさ」という言葉にどれだけのプレイヤーが共感できたのだろうか。まるで「観客を置き去りにしたままで話が進む演劇」を見ているような気分にさえなってしまった。残念というにはあまりに大きすぎるものが失われている。光る部分もそれに覆い隠されてしまった、そんな印象を受ける作品だった。

ライタープロフィール

鳥本達也（とりもと・たつや）

元吉○興業お笑い研究生。現在は、レギュラー番組の獲得より、ゲームライブラリーの設立に夢を燃やす。先週も、幻のソフトを求めて遠野地方に旅に出たばかり。現在CSソフト数1068本。5500本への道はまだ遠い。

関連作品

幻想水滸伝［RPG］

メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'95年12月15日

ヴァンダルハーツを買った人の多くは、おそらくプレイしているのではないかと思われる作品。PS・ザ・ベストとして、発売が予定されている。

Writer 鳥本達也

PLAYTIME 32時間

ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～［S・RPG］

メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年10月25日

すらいムしよう！

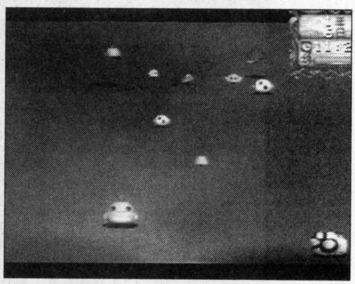
選んだ方向性は、本当に正しかったのか

RPGの定番キャラクターという可能性のある素材。その優れた素材をどう生かしたのか。

「すらいムしよう！」は、スライムを育成するゲームである（スライムのキャラクターデザインは漫画家の士郎政宗が担当）。パソコンソフトに「アクアゾーン」という熱帯魚を鑑賞するソフトがあるが、基本ゲーム概念はよく似ている。小動物を飼う感覚でスライムを飼うのが、このゲームの目的である。

率直に感想を書くと、肝心のスライムに対して感情移入することがどうしてもできなかった。原因は「プレイヤーがスライム育成に参加する必要性」の薄いゲームシステムにある。生物育成ゲームであるにもかかわらず「スライムにエサを与える」といった、スライムの世話をする要素がゲームにないのだ。スライムに干渉するための方法としては「スライムの位置を移動させるためのウインド」「スライムを突然変異させるためのサンダー」という2つの方法が用意されているのだが、どちらもスライムに与える効果はほとんどなく、プレイヤーの意思でスライムを育てることはほとんどできない。例えばスライムに与えるエサの量、与える時間、エサの種類などをプレイヤーが指定することでスライムの成長が変化する、というような要素がゲームにあれば、スライムを育成しているという実感が持て、感情移入することができたのではないだろうか。

また、プレイ開始前に、スライムを育てるためのフィールドを選択することができるのだが、地形の凸凹が変化するだけで、それがスライムに与える影響はほとんどなく、ゲームを楽しくするための要素になっていない。ならばこの機能は、プレイヤーに風景の変化を楽しんでもらうために用意されたものなのだろうか？　と考えたのだが、これも違った。4つあるフィールドは、どれも背景すらない地味な世界であり、楽しい画面とはいえないのだ。さらにスライムのデザインやアクションも、観察していて楽しい生き物という個性を持ちきれていない。



スライムの取る行動もあまり脈絡がない。

この「すらいムしよう！」は、スライム育成ゲーム、スライム鑑賞用ゲーム、どちらにもなりきれず中途半端なゲームに仕上がっている印象が強い。どちらか一方に徹するというのも一つの手ではなかっただろうか。新しいタイプの斬新なゲームになれた可能性もあるだけに残念でならない。

Writer 内山隆博
PLAYTIME 15時間

ライタープロフィール
内山　隆博（うちやま　たかひろ）
1970年生まれ。ライター兼ゲームデザイナー。身も心も馬券も浮き沈みの激しい季節ですが、パソコン通信から奇々怪々な発言の搾取に燃える毎日です。ネットワーク上に発表されている文章からは、世の中の人の持つ様々な欲望を読み取ることができたりするのだ。
(HQB01406@　niftyserve.or.jp)

関連作品
パペット　ズー　ピロミー［ETC］
メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年2月16日
教育ソフト的な面を持ちながら、実はいろんな動物のパーツを組み合わせ、新種を創るのがとても楽しい。二本足のゾウも歩く。

すらいムしよう！［ライフSLG］
メーカー：東北新社／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年10月4日

GAME SOFT REVIEW 6

バーチャファイター3

遊びやすさ、分かりやすさを目指して進化したシリーズ最新作

満を持して発売されたバーチャファイター3は、格闘ゲームマニアから初心者まで受け入れる間口を持っていた。

Writer 松島賢司
PLAYTIME 360クレジット

「バーチャファイター3（以下VF3）」が、ついにゲームセンターに登場した。大人気シリーズの最新作とあって、前作からどこが変わったのか、新しい部分はなんなのかが話題の中心になる。ざっとあげれば、第4のボタン「エスケープ」の追加。新しい高性能CG基板「モデル3」により、より人間らしい形状に生まれ変わったキャラクターたち。彼らは微妙な動きを見せ、表情すらも変える。より作り込まれ、実際の風景を切り取りそのままゲームに入れてしまったかのようなバトルステージ。アンジュレーション（地形効果）により広がった戦略の幅…などが主な部分だろうか。

しかしここでは、『VF』シリーズにおいて、もっとも重要であろう変更部分に注目したい。それは、コマンドの系統的な整理だ。

より感覚的になったコマンド形態の変更

前作から慣れ親しんだバーチャ・フリークは良くご存知だと思うが、「VF3」は前作からの継承技も含め、すべての技のコマンド形態が意識的に見事に統一された。

例えば「投げ」コマンド。上段投げはすべて「P＋G」に、下段投げも「P＋K＋G」を基軸にして整理された。どんな種類の投げ技だろうと、かならずレバー入力＋「P＋G（下段投げならP＋K＋G）」という操作になったのだ。これは、知識の差で有利になる「自動二択」を排除するとともに、正面からの投げ技のほとんどを投げ抜けできるという仕様に沿った変更だろう。前作と同じような投げコマンドの設定では、様々な投げに対してプレイヤーが反応しにくい。投げのボタンを統一したことで「投げられる！」という瞬間に、カンで対処できるようになった。さらに、レバー8方向＋PやK（もしくはP＋K）による各種技の発生。パイの「螺旋按掌」に代表される当て身投げも「P＋K」を基軸にしている。

対戦格闘ゲームの続編において、コマンドの変更が今までになかったわけではない。「VF3」のコマンド変更が『凄い』のは、「VF」の対戦においてもっとも重要な「感覚的・身体的な闘い」を、より明確にするために行われていることだ。「感覚的・身体的な闘い」とは、技の出し方に頭を使うのではなく、次になにを仕掛けるのか、相手はどんな反応をするのかという戦略に頭を使い、操作は身体が覚えるということだ。脊髄で闘っている感覚。体得した操作を指が勝手に行っている実感。「バーチャ・ハイ」という、プレイを続けているうちに一種の高揚感を味わう状態になると言われているが、それは「感覚的・身体的な闘い」が行われている証明になるだろう。

また、ジャンプコマンドの変更は、開発サイドが明らかに「感覚的・身体的な闘い」の向上を狙っている部分だ。

一部の対戦格闘ゲームを除いて、ジャンプと言えば「レバー上」が基本だった。しかし「VF3」では「レバー下↓上」でジャンプという特殊なコマンドを設定している。これは初心者がコマンドの入力ミスでジャンプしてしまうという誤動作を防ぐためでもあるが(「VF」において無意味なジャンプは自殺行為)、ジャンプ系の技や特殊な上段系の技に対し、技のモーションや特性などから上方向の意識が働きやすいものにレバーの上3方向を自由に使えるということでもある。「VF」のコマンド入力は、レバーの動きが技のモーションや技の特性に対して素直な方向に設定されていることを思い出して欲しい。例えばアキラの「心意把」は「後ろ斜め下↓前」という特異なレバー操作だが、「相手の腕を掴み、ぐいっと引き寄せてから前方へ押し出す(頭突きを入れる)」という技のモーションを思い浮かべれば納得のいくコマンド設定になっている。キャラクターの技のモーションや技の特性に合わせたコマンド設定が、「VF」シリーズでは一貫して行われてきた。ジャンプコマンドの変更は、「感覚的・身体的な闘い」を促進させる仕様なのだ。

分かりやすいコマンド設定の中で、「VF3」の特徴的な要素でもある「エスケープ」も、第4のボタンに独立させた。「避ける」という動作ならば前作でシュンとリオンがコマンド技として持っていた。しかしわざわざ操作系を変更してまでボタンに独立させたのは、「避け攻撃」(相手の攻撃をかわしつつ攻撃を繰り出す)を考慮してのことだろう。コマンドを2回連続して入れなければならないのは、プレイヤーに負担を強いることになるからだ。また「エスケープボタン」の独立には、『「エスケープボタン」を使って闘ってくれ。「避け」を駆使した闘いが「VF3」の醍醐味なんだ』という開発サイドのメッセージがこめられているようにも感じられる。

これらの操作系の整理は、初心者に対する配慮でもある。複雑なコマンド入力は、コマンドを記憶することが必要だ。ただでさえ「VF」シリーズは、他の対戦格闘ゲームに比べ、コマンド入力による技がたくさんある。これはキャラクター固有の技に対する概念が「ストリートファイターII」を始めとする必殺技を駆使して闘うものとは違うからだが、「VF3」の技表を初めて見たプレイヤーの戸惑う様子は容易に想像できる。しかし、整理されたコマンドの法則さえ呑み込めば(法則という言い方も大げさ。投げコマンドなどの2つ以上のボタンを同時に押す技を理解するだけ。もともとパンチボタンを一回押せば、パンチが一発出るという単純明快なものなのだから)、暗号のようなコマンド表は一気に氷解するだろう。頭で覚えるという労力がないなら、あとは身体…指が覚えるだけだ。

実際に闘っているかのように「体感」できる作品

始めに書いたが、「VF3」において新しい要素はいくつもある。それでも特にコマンド、操作系部分に注目したのは、これらが初心者に対して間口を広げるとともに、「VF」シリーズの本質をレベルアップさせたからだ。シリーズの本質とは、「格闘技の爽快感と破壊願望」を「体感」…キャラクターとプレイヤーがリンクすることである。再三述べてきた「感覚的・身体的な闘い」は、まさに「体感」を誘発するポイントなのだ。「VF3」は、確実にそのポイントを狙い、見事に撃ち抜いている。このことを実感するには、実際にプレイして始めて気づくことだ。見ているだけでは分からない。なぜならそれは「体感」する部分なのだから。

ライタープロフィール

松島賢司(まつしま・けんじ)

1969年生まれ。ようやく関わっていたゲームの開発が終わりほっと一息。『VF3』で対戦相手を求めて、終末は新宿をうろつく。しかし腕はあがらず、自分にはセンスがないのかと悩む毎日を送る。

関連作品

ラストブロンクス/東京番外地[格闘ACG]
メーカー:セガ/機種:アーケード/
発売年度:'96年
セガサターンへの移植も発表されたセガAM3研制作の3D格闘ゲーム。「バーチャ3」発売とともにゲーセンでの台数が極端に減った。悲しい。

GAME SOFT REVIEW 7

サイドバイサイド

実車の特性を十二分に表現した新しいレースゲームの方向性

ゲーム性とシミュレート性のバランス、版権の問題等から再現の難しい各社の実車特性にこだわった、アーケードとしては異色の作品。細部の作り込みに開発陣の志の高さが見え隠れする。

Writer 近藤功司
PLAYTIME 100クレジット

クルマを愛する人の為のキャラゲーとしての良さ

今回は、「サイドバイサイド」（タイトー）を架空企画書という感じで書いてみよう。このゲームがいかに優れたデザイン視点を持っているか、この記事で伝われば幸いだ。もちろん筆者はタイトーとはなんの関係もないので念のため。

●ゲームを取り巻く環境

ゲームに登場するのは、すべてその辺を走っている市販車である。それもノーマルか、ライトチューン程度の想定である。そこでユーザーはそうした車種を知っていて、すでに運転したことがある可能性が高い。また、走行する道路も、サーキットや外国のコースではなく、走り屋が好きな日本の道にした。車線数、コーナーのR、勾配、カントなどが、走り屋に人気のある道に近ければ、おのずと魅力的なゲームになるだろう。

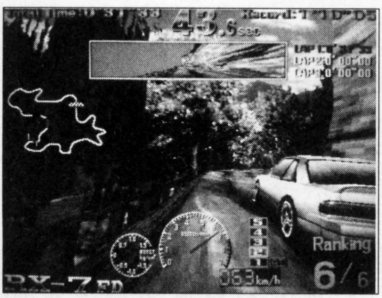
●車種の選択

最新車種を揃えるのはもちろんだが、ちょっと古くて特徴のあるクルマは入れたい。新旧の性能差は、仕方がないものなので、あえて残す。古いクルマで練習して神技的な走りをしても、直線で新車に性能負けするのはモータースポーツの醍醐味……というか、よくあることである。

●コースの設計

できるだけ日本くさいコースにして思い切り楽しみたい。対向車、警察による取り締まり、歩行者といった要素のない、夢のような世界がゲームなら可能になる。あえて箱根や筑波といった書き方をする必要はないが、各地の人気カーブ、直線はきちんと入れてみたい。

また、上級コースに行くにしたがって、ゲームの難易度をあげるため、雪やダート、トリッキーなワインディングを入れるが、現実にありうるものにする。また難しい道では、低出力でもバランスのとれたクルマが有利になり、8つの車種にそれぞれ見せ場が作れる。たとえば雪道では絶対にFFの方が走りやすいのでシビックに見せ場ができるとかね。また、純粋にクルマの性能を楽しみたければ、初級で楽しく流して走ればいい。せっかくだから難易度には日本の四季を割り当ててしまおう。



風景が日本の峠道。風を切って走れ。

●エンジン、パワーハンド

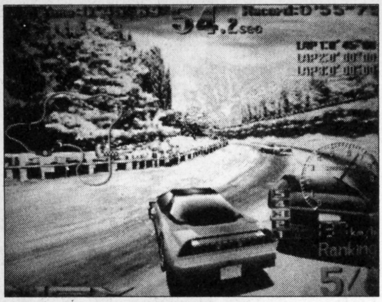
ターゲットユーザーはクルマのキャラクターをすでに知っているので、地味な部分にもきちんと作り込みをする。たとえばVTECを選択すると、きちんとレブリミ

ットが9000近くに変更されなければ意味がないし、現行スープラであれば、トヨタ・ツインカムらしいべったりした下のトルクが演出されていなくてはならない。この低回転のトルクの盛り上がりと上のダレがあるからこそ、なるほどスープラには6速のミッションが必要なのだとユーザーに分かるゲームにする。おなじ280psでもターボラグがあるR32とNAのNSXの違いを出せるだろうか。またロータリーのノッペリ感も演出する。

●マウント、駆動方式

FF、FRの違いぐらいはきちんと作る。具体的には低ミューコーナーで、ソーイングをしたときにパワーオンでハナが入っていくタイプか、それともテールが流れ出ていくかという違いぐらいは表現する。冬コースの雪の路面で据え切りからフルパワーを駆けたときにきちんと車種の違いの出るゲームが目標だ。また4輪がすべてミューを失った状態での車両の重量配分による違いは、なんとかして押さえたい。流して面白いクルマと流したら必死で押さえ込むクルマがあるからだ。R32のFR↓4WDという特殊な駆動方式をゲームで再現できるかどうかまでは自信がない。

以上の点については現行の店頭バージョンでまあまあ表現できたと思う。評判も（そういったユーザーの間では）上々だ。そこで今度は、以下の点でも改良を進めたい。



雪道ではFF、FRの特性が如実に分かる。

●サスペンションとブレーキ、LSD、排気音

現行ではサスペンションの違い（ストロークおよび固さ）がよく分からないので、ダートで苦しんだFC3SやR32が、舗装では食いつくように曲がっていくという感じが足りない。サスペンションの容量不足によって過大入力を受けきれなかったマシンがピッチングを起こして破綻するようにしたいが難しいか？ またブレーキによる重量の前後配分の変化がないので、ちゃんとポンと一発ブレーキを入れてからでないと、前輪が路面を掴まないように改良してほしい。そうしないと下り坂コーナーの個性が絵だけのものになってしまう。LSDや4WSの個性もアピールが弱いが仕方がないか。



4コースに季節を当てはめる。なかなか出ないアイディア。

排気音はよく頑張ったが、筐体の設計も含め、もっと凝りたいと考えている。R32のしめったヨーロピアンなサウンド、カラカラバリバリのトヨタ系サウンドをきちんと再現するのはもちろん、できればNSXは後ろ、それ以外は前方足下のスピーカーから音出ししたいと思う。

●結論

といった基本設計をもった夢のあるゲームだ。クルマと日本の道が好きな人はもう嬉しくて仕方がないだろう。

ライタープロフィール

近藤功司（こんどう・こうじ）

1965年生まれ。冒険企画局代表。月刊ウォーロック（社会思想社刊）編集長を経て現在フリーのデザイナー兼コラムニスト。ボードゲームやテーブルトークRPG、PCゲームなどに詳しい。

関連作品

オーバードライビン［RCG］

機種：3DO／メーカー：EAV／価格：¥8,800／発売日：'94年12月16日

アメリカの自動車雑誌ロード＆トラックの全面監修により、ランボルギーニーやフェラーリといった内外のスーパーカーが実名で登場。性能差をしっかりと楽しむことが出来る。

サイドバイサイド［RCG］　メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'96年

マーヴェラス
〜もうひとつの宝島〜

二つの異なる作品の融合 作り手の確かな創造性

「新鬼ヶ島」「ゼルダの伝説」を融合し、新しい可能性を示した作品。異質な物を巧く料理した作り手の創造性の高さが光る。

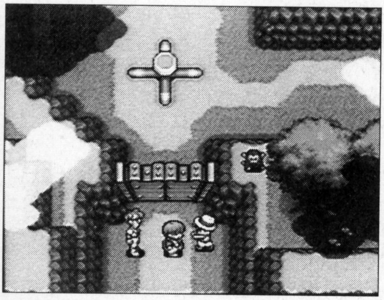
任天堂初のアクションAVG作品。それが「マーヴェラス」だ。プレイヤーは、それぞれ個性的な三人の少年を交互に操りながら、キャンプに訪れた島の謎を解いて船旅に出、多くの人々とふれあう。

この作品の「新しさ」は、一見、とてもわかりにくい。しかし、かつてDS「新鬼ヶ島」が目指したAVGの形を、SFC「ゼルダの伝説」の表現力をもってゲーム化した作品、と言えばどうだろうか。世界を縦横無尽に駆けめぐる「ゼルダ」の疾走感と、細かな変化や巧みなトリックを見破り、世界を動かして快感を得る「新鬼ヶ島」との融合。二つの作品から必要な部位だけを選択し、新しい舞台の中に組み込み、研ぎ澄ましてゆくことで、その「新しさ」は、何ら違和感なくプレイヤーの心へと入り込み、ゲームの世界の中で息を吹き返す…。その確かな審美眼、技術力は、賞賛に値するだろう。

また、決して旧作の長所を合体、リメイクしただけ、というようなものにとどめず、新しい要素を加えている点にも着目したい。プレイヤーキャラをチームと見なし、リーダーチェンジシステム（常に変更できる他、単独行動も団体行動も自由に出来る）を取り入れ、一人では出来ないけれど三人なら出来ると言ったような要素や、それぞれの特技、特長を生かしたマップ攻略の面白さを出している点がそれだ。リーダーがリーダーハットという帽子を常にかぶっており、画面上で、今プレイヤーが誰を操作しているのか、といった情報が一目瞭然である点も、画面解像度の進化を賢明に取り入れた、巧いアイディアではないだろうか。AVGによくあるアイコンに工夫を加えた「サーチシステム」にしても、対象物のそばに行ってチェックしなくても良い、すぐにアクションやアイテム使用画面に移れるなど、操作感覚に、素直さ、とっつき易さを与えている。

また、そういった作り込みの丁寧さは、セリフだけにとどまらない。「何々を手に入れた」的なテキストの中にさえ笑いやアイロニーを取り入れて楽しませるのだから、もはや職人芸の領域だ。

ストーリー面では若干の舌足らずが気にかかったものの、遊べるゲームであることには違いない。貴重な一本と言えるだろう。



全編に漂う林間学校風の世界観も心地良い。

Writer 春生 文

PLAYTIME 30時間

ライタープロフィール

春生 文（はるお・あや）

1967年生まれ。軍装とか迷彩が好きだ。GBPにガンメタリックと迷彩柄があったら、きっと両方買ってしまうに違いない。そんな私の理想の男性は坂井三郎さん。でも、わかってくれる人は、とっても少なそう。

関連作品

新鬼ヶ島［AVG］

メーカー：任天堂／機種：FCD／<前編>¥2,600／'87年9月4日発売／<後編>¥2,500／'87年9月30日発売

任天堂初のAVG。昔話を土台に要所にほろりとさせる演出が加わり、初めてAVGに触れる人を意識したわかりやすさが特徴的。

マーヴェラス［AVG］　メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥6,800／発売日：'96年10月26日

スタッフ募集のお知らせ

マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。
興味のある方は、お気軽にご応募ください。

■勤務地：東京都中央区新富町　配属：（株）マイクロデザイン出版局
■業務内容：「ゲーム批評」「パソコン批評」ほか雑誌編集スタッフ／出版営業／ソフトウェア開発
■募集形態：アルバイト（時給800円〜1600円）／契約社員（月給15万円〜30万円）／一般社員（当社規定による）
■勤務時間：9:30〜18:00（出勤日数・時間は応相談）
■休日：完全週休2日制　■資格：高校卒業以上、28歳位まで
■提出書類：①履歴書（顔写真付きで）②職務経歴書（書式自由）③志望動機（400字詰め原稿用紙3枚程度）
■締切：平成8年12月末までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）
■待遇：当社規定により、年齢、経験を加味
■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします　応募先：〒104　東京都中央区新富1-15-4　アルファ新富ビル
（株）マイクロデザイン出版局　「ゲーム批評」スタッフ募集係　（担当・斎藤）

※なお、応募書類はご返却できませんので、あらかじめご了承ください。

破格の読者コーナー

読者あっての本ですから

風邪には注意だ 完全無菌読者コーナー

○読者コーナー担当の松井です。パソコンが新しくなってウキウキです。

◎アシスタントの古庄でーす。俺のパソコンも新しくなったぞヒャッホー！ さようなら5インチフロッピー！

○新しいパソコンの力を借りて、新生読者コーナーのスタートです。



（宮城県　洸岡紗希）★そんなサマナー！ ペルソナもどうぞ（古）

★フロあがりにハダカのままで「ゲーム批評」を読み始め、読み終えるまでハダカであることに気づかないというアホさかげんです。カゼひきそうです。カゼには気を付けましょう！

（東京都　ＳＯＣＣＨＩ）

○私も風呂に入りながら寝てしまい、風邪をひいてしまいました。おかげでピンチでした。（松）

◎俺も風邪でダウンしたぞ。またゲーム批評の発売が遅れるところだったぜぃ！（古）

★9月30日から、本屋に日参しちゃいましたよ。きっと変な人と思われたことでしょう。我ながら「ご苦労サマ♡」と言いたいです。

（栃木県　ＬＵＮＡ）

★いい運動になりました（イヤミ）。

（埼玉県　みや）

★なにか回収さわぎでもあって本屋から消えたのかと思ってしまいました。（笑）（神奈川県　鈴木康之）

★待ちます。一週間だろうと一ヶ月だろうと、半年、一年、百年でも。発売されるものならば、たとえ地の果てこの世の果てでも行って買います。（青森県　中村光彦）

◎いろいろとお叱りを受けたけど、同時に読者のみんなの優しさが骨身に染みました。読者様は神様でございます。今後ともよろしくっス！（古）

★表紙の絵はステキなものばかりですが、描く人をどういった基準で選んでいるのでしょうか？

（愛知県　財間容子）

◇ゲーム業界に少なからず関わりがあって、世間のはやりでなく、本質的な魅力と個性を持った超一流のクリエイターと思える方々に表紙イラストをお願いしています。

（斎藤編集長）

○僕は富永一郎先生に表紙を描いてもらいたいです。（松）

◎俺のオヤジが描くっていうのは、どうだ？（古）

◆アフリカの天才画家ムパタに決まりです。

（小野さん）

◇ちょっとー！♨

（斎藤編集長

★郵便番号の欄が小さい。

（千葉県　Ａ．Ｓ．Ｋ）

◎ちょっと広げてみたっス。いかがッスか？（古）

★休刊する時は前もって予告しといてほしい。

（静岡県　岡本晋）

○いまのところ予定はありません



が、休刊するときはちゃんと予告します。（松）

◎でも、「予告内容は編集長の気分次第でコロコロ変わります©飯野賢治の本」だからなぁ。みなさん期待の「ちゃんと遊ぼうスペシャル」は、次号掲載予定ですゴメンナサイ。みんなもバグ体験あったら教えてね。（古）

◇えー！　飯野本のあれはウソだよー！　（斎藤編集長）

★読者コーナーに出て来た「パピコン」の言葉。思わず、懐かしさのあまり涙が出て来そうになった。僕が初めて買ったパソコンがこの「パピコン」だった。今からもう十年以上も前のこと。しかも買った動機が「こんにちはマイコン」（すがやみつる著）でした。

（大阪府　やまー）

◎そう、時代はベーシック！　サターンベーシックも出るし、もう一度基本に帰ろう！　もし…ならば…に行け。（古）

○IF～THENですね。（松）

★秋の風も吹き始めた9月下旬ころ、小野さん（らしき人）を見かけました。例の眠そうな眼で、秋葉原のソ○マップ店頭の「サクラ大戦」のデモを見つめる小野さんの背中は、「ゲーム批評」を作り終えた男としての哀愁を漂わせていました。

（東京都　月刊小野さんFAN）

◎これがホントの街で見かけた！　もう有名人っスよ小野さん。（古）

◆そんなことあったかなぁ。覚えてないなぁ。（小野さん）

○読者コーナーを降りてから、小野さん、読者に冷たくなりましたね。（松）



（石川県 吉田早真）

★北海道で牧場経営してみたい。（松）

百円道場

硬派Tinhat



★最近、ゲームをやり込むことが減った。すべてのアイテムを集めるとか、すべてのイベントを見るとかいったことがほとんどない。それだけの魅力を持ったソフトに出会わないのだ（特にRPG）。ゲームソフト業界全体に閉塞感があるのは気のせいなのだろうか。

（東京都　シュウ）

◎あんまり一つのゲームを末永くやり込まなくなったというか、ゲームの寿命が短くなったというか…。ゲームがたくさん出過ぎているのにも原因があるような気がするなぁ。（古）

○魅力あるゲームにはたくさん出会いたいものです。（松）

◎良いゲームに出会ったら、こっそり僕に教えてね。君と僕との約束だよっ！（古）

○いきなり爽やかになっても似合わないですよ。（松）

次のページも読者コーナー

★アンケートの狭間から

○読者アンケートによって構成されるこのコーナー。今回は、11号アンケートから「今まで見た中で一番好きなゲームCMは？」のランキングです。（松）

◎やっぱり任天堂勢が強いなぁ。放映回数が多いだけじゃなく、なんたってCM中のメロディがキャッチーなんだよな。いまでも「ふぁーいあぁえーんぶれー」とか口ずさんじゃうッス。（古）

○4位に入った「ペルソナ」CMの悪魔は、本誌「洋ゲー☆NOW」でおなじみ岡元建三さんが制作されたんですよ。（松）

◎ちなみに、俺の好きなゲームCMはハドソンもの。卓球の愛ちゃんと荒井注の組み合わせは今でもナゾ。（古）

○私が好きだったのは、サターンの「バーチャコップ」です。妙に潜在意識に訴えるものがありましたね。（松）

◇リュウとチュンリーが出ていた実写の「ストII」が最高！ 当時、筋肉少女帯のファンだったし。あんまり良かったのでビデオに撮ろうとしてたもん　　（斎藤編集長）

◆僕はSCEの60秒CMシリーズが全体的に良かったと思うな。中でも、これまた岡元氏造形制作の「ウィザードリィVII」が秀逸でした。　　（小野さん）

○今後も楽しいゲームCMが流れることを期待します。（松）

◎ダサいのはヤメテね。（古）

あなたが今まで見た中で一番好きなゲームCMは何ですか？（11号アンケートより）

1	MOTHER 2
2	ゼルダの伝説（SFC）
3	ファミコンウォーズ
4	女神異聞録ペルソナ
5	ファイナルファンタジーVI
6	ファイアーエムブレム（FC）
7	サクラ大戦
8	ファイナルファンタジーVII始動
9	伝説のオウガバトル
10	MOTHER

読者ランク帝国

前回のランキングは「ナイツVS.マリオ64」でしたが、今回の図式は完全に「サクラVS.ペルソナ」でした。最後は僅差で「サクラ大戦」に軍配が上がりました。

特筆すべきは、サターン版の発売で一気に3位まで浮上してきた「ポリスノーツ」。オリジナル発売から、これほど長く親しまれたソフトも珍しいのではないかと思います。

変わったところでは「牧場物語」の健闘が目立ちます。このソフト以降、新しくランクインするSFCソフトはあるのでしょうか？

次号のランキング発表は、一月末。各メーカーが特別に力を入れる年末商戦ソフトがランキングに入ってくることが予想されます。ランキングが新作ソフトで埋めつくされるぐらい、良いソフトがたくさん出ることを祈ります。

最近面白かったゲームソフト
（11号アンケートより）

順位	ソフト名	ハード
1	サクラ大戦	SS
2	女神異聞録ペルソナ	PS
3	ポリスノーツ	PS・SS他
4	ストリートファイターZERO 2	PS・SS他
5	ナイツ	SS
6	バーチャファイター3	AC
7	スーパーマリオ64	N64
8	レイストーム	AC
9	牧場物語	SFC
10	サイキックフォース	AC・PS
11	タクティクスオウガ	SFC
12	風来のシレン	SFC
13	ファイティングバイパーズ	AC・SS
14	バイオハザード	PS
15	ウェーブレース64	N64

11号「編集部員ハマりゲームQUIZ!!」正解発表

牧場物語ー古庄
オーバードライビンー小野
ストライカーズ1945ー松井
ときめきメモリアルー高橋
子育てクイズ マイエンジェルー松平
ナイツー斎藤

正解は以上の通り。みごと全問正解したのは、たった一名。その栄えある正解者は…。

栃木県　亀田雅之君だ。

正解者が一人だったから、特製テレホンカードを特別に3枚プレゼントするぞ。おめでとう！

★女性ゲーマー救国戦線会議

◎ここは女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。担当は、ぷよまん（カスタード味が好み）の食べ過ぎで3キロも太った古庄でーす。

★この前、大学で「ゲーム批評」を読んでいたら友人に「なんだこんな本を読んでるのか」とバカにされました。女子大生が読む本じゃないんでしょうね、きっと。

（東京都　山口明日香）

◎そうかッ！　ゲーム批評の弱点は女子大生に似合わない本ということなのか！　よし、女子大生に読んでもらえるオシャレな誌面作りを…無理ですね。とりあえずマイペースで頑張るので、女子大生への布教活動は任せた！



（千葉県 ハッピー（KFT）ふく介）

★「はいからさん」は面白かったね。（古）

★「ゲーム批評」は字ばっかしで一瞬読む気が失せるトキがある。息抜きページを混ぜるなど、調節してあると嬉しいっス。読んだあと頭痛くなりそう（私はそれでも読んじゃうけど）。

（群馬県　竜幻樹華）

◎あんまり気合が入りすぎると、疲れちゃいますよね。だから今後、ゲーム批評は適当に力を抜いて作るっス。

◇なめとんのか、コラッ！（ベシッ！）

（斎藤クロサワ編集長）

★ウチの彼氏はシューティング好き。だけならいいけど私がドラクエやFFなどのRPGが好きなのを事ある毎にボロクソにけなしていきます。私はトロくてシューティングが出来ないけど、そのことでシューティングをけなしたことなんて一度もないのに、このままではシューティングというジャンルをやらずギライになってしまいそう。どうして男の人って自分の好みを付き合っている女に押し付けたがるんだろう。私にRPGをやめろとゆーなら別れたろか。ホンマに。シューティング好きな人ってみんなこうなんですか？

（京都府　ターボ）

◎俺もシューティング好きだけど、他のジャンルをけなしたり、苦手な人に押し付けたりしないぞ。彼氏、ちょっとヒドいんでないかい？

◆いますぐ別れて俺とつきあえ。

（男らしい小野さん。34歳独身）

◎うーん、小野さんってば積極的。

★私はプリント倶楽部が嫌いだ。いや、正確に言えばプリクラに行列する人々が嫌いなのだ。

私は元々ひとりでゲーセンに行っていた。そこに、プリクラの大ブレイク！　最初こそゲーセンに女の子が増えて良かったと思ったが…間違いだった。彼女たちの多くはプリクラにしか興味を示さなかった。プリクラに並ぶだけなら問題ないが、ゲーム機にのしかかったり、イスに荷物を置いたりするのが許せません。加えて、彼女たちの視線が怖い。ひとりでバーチャをプレイする私に対する視線に押しつぶされそうです（彼女たちは意識していないかも知れませんが…）。

彼女たちはプリクラがあるからゲーセンに来たに過ぎない。そして残念ながら、彼女たちをゲームの世界に引きずり込むパワーを持つゲームがないのだ。せめて、私のささやかな楽しみの邪魔にならないため、プリクラはゲーセンの外に置いて欲しい。

（新潟県　宿許はるか）

◎そうそう。入り口近くで女子高生が行列を作っていると、男の俺はちょっと入りにくかったりするぞ。ちなみに俺はコギャルが嫌い。それはともかく、何事もマナーは守ってほしいよね。誰もが楽しく遊べるゲーセンを希望するぞ！

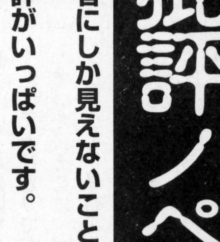
（ゲーセン事情の古庄より）

次は「読者ニヨル批評ノページ」です。

論 読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第十一回



今月の選者・松井真

どうもです。もうすぐ誕生日の松井です。MDウォークマンとビデオデッキとアイロンとアイロン台と熱さまシート5箱と人間椅子の新譜とアニメタルのCDと「にゃんとワンダフル」と「伝説のオウガバトル」PS版と「キングスナイト」(中古価格98円)と網走刑務所マーク入り下駄と神風ハチマキを衝動買いして自己破産寸前です。大変です。読者批評の始まりです。

本編をもっと充実させて欲しかった…

そうそうたる面々が制作陣に名を連ねた「サクラ大戦」。ゲーム雑誌も軒並み特集を組み、いやでも期待を高めさせられたものだ。実際、その作画レベルは高く、アドベンチャーパートの美しさは特筆すべきものだ。声もタイミングがばっちり合っている。また、随所にあるミニゲームも、マウスの操作に慣れさせるもので、なおかつ面白い。クリア後にこれらのミニゲームが簡単に遊べるようになるのは、とても親切だ。

しかしこれらは、料理でいうところの皿だったり、デザートといった役割でしかない。大切なのは、メインディッシュである。アイキャッチを挟んでの一話構成、各話ごとの登場人物にスポットライトを当てながらクライマックスへと進んでいくという手法はテレビアニメそのままであり、メリハリもあってサクサク進める。だが問題なのはストーリーが浅いことだ。ゲームの導入部としての体裁を整え、序盤までは良い方向性なのだが、問題は後半までその軽いペースのまま行ってしまう。

例えば敵の存在理由。天海、彼はマニュアルを見ると、西洋文明を否定し、幕藩体制を復活させるのが望みとあるが、ゲーム中でもなぜ彼がそういう望みを抱いたかまったく描写がないのだ。例えば彼が幕府の忠臣であり明治政府を恨んでいた、そんなセリフのひとつもあれば、キャラクターの幅ができたのではと思う。あまりにも敵側に感情移入するのもどうかと思うが、最低限の道理は持たせるべきではないだろうか。

また、ストーリー展開もつまるとすぐ新しいネタに逃げる傾向があり、つっこんで謎に迫るということもない。「破邪の力」や「魔神器」の設定は、お世辞にも生かされたとは思えない。

そして、ヒロイン6人も薄味だ。マンガでよくいるタイプの女の子を各種取り揃えたという印象を受けた。どうせキャラクターを売りにするなら、もっと個性が欲しい。人数を絞りこんで、掘り下げてやれば良かったのにと思う。

本編よりミニゲームをやってしまう辺りに「サクラ大戦」の問題



愛知県　水樹まゆら

サクラ大戦
[ドラマチックアドベンチャー]
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥6,800（特別限定版：¥8,800）／発売日：'96年9月27日

点が浮き彫りにされているのではないだろうか。サクラは豪快に咲くからこそ花見ができようものだ。小さく咲いたら、逆に寂しい。私が持った結論はこれだった。

（神奈川県 石垣治美）



いろんな見方があって いいと思います

「サクラ大戦」に関しては、ソフト批評でも取り扱っていますので、そちらの方も合わせてお読み下さい。批評というのは主観によるところが大きいので、見る人によって違いがあることが分かるかと思います。

「サクラ大戦」のキャラクターに関しては、やはり好き嫌いがあるようですね。実は私も「東京12チャンネル午後6時」系より「ハウス名作劇場」系の人間なので、「サクラ大戦」のキャラクターはちょっと……なんですけど。



東京都 長月美兎

ときメモラー、あえて苦言を呈する！

私は自他ともに認める、いわゆる「ときメモラー」である。そんな私が「ときめきメモリアル対戦ぱずる玉」をプレイして怒っている。それはなぜか？ 率直に言おう。難度が高いのだ！

このソフトでは、オプションで変える3段階の難易度セレクトに加え、ゲームスタート時に、「練習」「告白」「根性」という、3つの難度の異なるモードを選択するようになっている。で、この中で「根性」モードでないと、SS、PSオリジナルのエンディングを見れないのだが、このモードの難度の高さはもはやクレイジーである。オプションで「やさしい」にしておけば、まだマシなのだが、それでも殺人的な速度で落下してくる玉を、正確無比に処理していくコンピュータキャラには、愛敬のかけらもない。やっとこさこっちが作った連鎖を、数倍にして返してくる地獄の復讐鬼たちなのである。そして、プレイしているうちに、あろうことか、あんなに好きだった「ときメモ」のキャラたちが、どんどん嫌いになっていくのだ！

このソフトを買った人間というのは、「ぱずる玉マスター」になろうとして買ったのではないはずである。もちろん「ぱずる玉」というゲーム自体が好きな人も多いだろうが、なにより「ときメモ」なのだ。なのに「ときメモ」のキャラたちに怒りを感じさせずにおれないこのゲーム…このジレンマ…。

さてここで、「それくらいのことでガタガタ言うんじゃ、ときメモラーとして甘い」なんて声が聞こえてきそうである。「ときメモだから許す！」…対象層がはっきりしたソフトだから、それもいいだろう。しかし本当に好きならば、より楽しめるソフトが出るための提言を忘れてはならないのではないか。

このソフトは、「ファン心理を捉えている」と評されていると思う。だが、あの難易度の高さにはどうにも納得がいかない。やはりファンのためのソフトくらいは、ファンが本当に楽しめ、満足できるように作って欲しいのである。ようするに、このソフトを楽しむための条件が、「ときメモファンである」というだけでも良かったのではないか。たとえ、ちょっと簡単だと感じても、ゆっくり楽しく「ときメモ」のキャラでぱずる玉勝負がしたかった。

エンディングで、愛する清川さんに「かっこよかったぜ」とか言われて、「え〜い、もうすべて許しちまえ！」となってしまうところをグッと堪えて苦言を述べているんだから、製作者の方、それから「ときメモ」に限らずキャラゲーにおいて、すぐ「許してしまう」ユーザーの皆さんも一度、こういうこと考えて欲しいなあ、とか思うのである。（大阪府 マスター栄者）

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま［PZG］

メーカー：コナミ／機種：プレイステーション・セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年9月27日



神奈川県　斉藤しなこ

パズルゲームのCPUに腹が立つのは同感

「ときメモぱずるだま」は、一時期ゲーム批評編集部でも流行りました。しかも、持ち込んだのは斎藤編集長なんです（編集長は、ぱずるだまがやりたくて買ったそうだ。決して「ときメモラー」ではない）。私も結構プレイしましたが、とりあえず片桐さんが嫌いになりました。（笑）

ちびまる子ちゃんとかツインビーとか、いろいろ種類が出ているから、別にときメモをあんなに難しくしないでも…と正直思いましたね。

「ぱずるだま」は、最後の残り3段でねばって逆転を狙うゲーム。だから、玉の落下スピードが速すぎると、ちょっとゲーム的につまらなくなってしまいます。難しくするために、とりあえず落下スピードを速める、という落ちものパズル全般に言える難易度のつけかたには再考の余地ありなのではないでしょうか？

あまりにもリアルすぎると違和感があります

先日、ゲーセンで「バーチャ3」を見てて思ったのですが、グラフィックがリアルすぎて、かえって何か妙な違和感を感じませんか？　例えば、グラフィックがまだ抽象的な頃の「スーパーマリオ」などでは、マリオがキノコの上を通過するだけで「ああ、キノコを食べてるんだなあ」と納得して、何の違和感も感じませんでした。

しかし、「バーチャ3」のほとんど人間とすら言えるほどリアルなキャラたちが、疲れもせず、苦痛の表情も浮かべず、無表情に闘っているのを見ると、なんだかマネキン人形が闘っているみたいで、不気味な感じがします。

私自身はバーチャシリーズはプレイしたことがないので、これはゲームの質とかを無視した勝手な意見かもしれませんが、私個人としては、やはりゲームの絵はあまり現実味のあるものより、抽象的で空想の余地のあるものの方が、夢が持てて好きなんですが。

（東京都　おしいれマムル）

リアルさとゲーム的演出の両立は難しい

うーん、これは難しい問題ですね。「バーチャファイター」シリーズはリアルさが信条ですから、よりリアルさを追求した結果が「不気味だ」と言われてしまっては、ちょっと厳しいですね。

同じポリゴン格闘でも、同セガ社の「ラストブロンクス」は、キャラクターがリアルなのに、アッパー一発で数十メートルもキャラクターが飛んでしまう。「こんなのヘンだよ」とか思ってプレイすると、逆にそういった非リアル的な部分が面白かったりします。

とにかく、リアルで、なおかつゲーム的に面白いゲームがベストだとは思います。

良く出来た育てゲーとして注目すべきでは

「子育てクイズ マイエンジェル」は、クイズゲームに育成ゲームの要素を組み込んだものだ。最大のポイントは、育てゲーに「親の視点」を組み込んだことで、新しいリアリティを提案している点にある。

子供というのは、親の背を見て育つという。親がどんなに理想的に育てようとしても、子供は親を観察し、自分なりに模倣して育っ



京都府　卯月めい

バーチャファイター3
【格闘ACG】
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'96年

ていく。「マイエンジェル」は、ここが上手く再現されている。

今までの育てゲーは、親の性格が子供に反映されることはあまりなかった。そのため攻略法が編み出されるとコピーロボットのごとく完璧な人間がいくらでも出来上がる。しかし、「マイエンジェル」では、親の存在が見事なまでに子供の性格に影響を与える。

正解したクイズの傾向によってあがるパラメーターを変えて性格に反映されるため、いかに「真面目な子供」を育てようとしても、オタクな問題ばかり正解すれば、親であるプレイヤーと同じ「オタクな子供」が出来上がる。子供を自分の思い通りに育て上げるには、親であるプレイヤーも自分の苦手ジャンルを克服しなくてはならない。

しかし、まったく思い通りに育たないというのでは、育てゲーの楽しさは半減してしまう。それをフォローするのが各種イベントで、入学する学校などによって子供の性格をある程度は矯正できるようにもなっている。

「マイエンジェル」のパラメータは全部で8つしかなく、「プリンセスメーカー」を始めとする従来の育てゲーに比べれば極めて簡素だ。しかし、リアリティは決して他のゲームに劣っていない。むしろ今まで希薄だった「親」の概念を明確にしたことで、今までにないリアリティを感じ取れる。

「マイエンジェル」のプレイヤーに女性客が多いのは、このリアリティが多少なりとも貢献しているのではないだろうか。

一方で、ゲーマーやマニアも多くのコインを「マイエンジェル」に投入している。子育ての経験がないと思われる彼らを引き付ける魅了はなんであろうか。

推測するにこれは、「リアリティのない子育て」的要素を楽しんでいるのではないだろうか。一見前述の論と矛盾するようだが、「マイエンジェル」ではこのような相反する楽しみ方ができる。

「マイエンジェル」は、あくまでクイズゲームである。したがってクイズに間違う以外では決してミスにはならない。たびたび起こるイベントで突飛な行動を取ってもそれなりに子供は育っていく。

そのため、このまま突飛な育て方をするとどういう結果になるのだろうと好奇心が起こり、多くのプレイヤーがコンティニューを繰り返して、さまざまなケースを楽しんでいるのではないだろうか。

「マイエンジェル」のようなゲームは多くは取り上げられない。しかし、こういった「シンプルかつ度量の深い」作品にも、もっと注目する必要があるだろう。

（埼玉県　児山計）



北海道　MANAMI



クイズゲームの新しいスタイルだと思います

私も好きです「マイエンジェル」。良い子に育てようとするけど、知識がなくていつも3歳ぐらいでゲームオーバー。最後まで育てた時にはン千円もかかってしまいました。子育てって、本当に大変なんですねぇ。

「マイエンジェル」は、ゲーセンでのインカムも高く、なかなか優秀なソフトと言えるでしょう。

今回は良質の読者批評が数多く寄せられて、選ぶのにとても苦労しました。こういった苦労ならばいくらでも歓迎ですので、どんどん熱のこもった鋭い批評を編集部までお寄せ下さい。お待ちしております。

さらに今回、イラストも大豊作でした。載せられる数には限りがありますが、できるだけ載せて行こうと思いますので、イラストの方も投稿よろしくお願いします。

各コーナーへのお便り、投稿は

〒104　東京都中央区新富
1-15-4アルファ新富ビル5F
(株)マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は 1月5日です。

私の誕生日なの。オホホホ（斎藤編集長）



ひまわり地獄
HIMAWARI JIGOKU

⑭

。私の 秘密。。



それはつい最近になって初めてファイヤーエムブレムのそれもⅡを始めたこと。しかもまだ終わってない。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA

企画屋ジョー



はい 今日は皆さんに転校生を紹介します
じゃ 山口くん 自己紹介して
はい！
山口ケンジです！エネミー・ゼロって呼んでください!!!
何故エネミー・ゼロなのかと申しますと——！
ほらネ!!
山口!!!
ヤマグチ
俺のサイン
廊下に立ってなさい…
うわわわ……
面白くなかったですか先生……
2-D
ときめきメモリアルにサクラ大戦…
近頃のギャルゲーは付加価値で買わせる物が多いようだが…
まだまだ、
う甘い!!!
ウチは音楽CDだのマウスパッドだのとケチな事は言わず本物の女の子を付ける!!!
10代から30代までよりどりみどりで大ヒット間違いなしだハハハ——!!!
ライバル社の1/10フィギュア付きプレミアムBOXの方が売れてるわジョー——!!
どうするの売れ残った女のコ！
チキショーマニアはこれだから——!!!



ピエトロの頭 1回千円
…ああ キミ
ピエトロというのはポポロのアレかね
ええ どっスか ダンナも
この穴に手えつっこむっス
あ!!
ふわふわ!!?
ダンナ運いいスよ
今日ピエトロおとなしいから
他にピエトロの眉毛ってのもありまスが
あれ? ダンナー?
いや それはいい
ざ
ざ
青い海
白い砂浜
ここは日本南端
常夏の島
ザザ
(めんそーれ)
めんソウルエッジ沖縄ーー!!!
もうトシかしらねぇ…
意地悪ーー!!!


話って
なんだい圭子さん
あのね
進一さん…
私　実はね…
できちゃった
きゃ♡
みたいなの…
合体事故!!!
非干渉相性
合体時1/8、
同属性間1/16、
反属性間なら
1/4の確率で
起こる事故!!!
合体
事故!!!!
が…っ
アップグレード
合体事故なら
良いが
ゼリーマン化
合体事故
だった場合
どうすれば!!
うふふ…
訳わかんない事
言ってゴマかしても
ダメよ進一さん…

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。
●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

隔月刊 ゲーム批評

バックナンバー購入ご希望の方へ

書店で「ゲーム批評」が買うことができなかった場合、近所の書店でご注文頂くか、当社に直接御申し込み下さい。

申込方法

1．本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、

2．郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、

3．〒104　東京都中央区新富2-4-5
NK新富ビル7F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
までお送り下さい。

ご注意

●送料は1冊２５０円、2冊３５０円、3冊目以降1冊あたり50円追加して下さい。
例　3冊＝４００円、4冊＝４５０円

●通常は申込が当社に到着してから発送までは1週間以内に行いますが、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合があります。

●在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします（送料は、返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）。

<創刊号> '94 9月発行760円(税込)

■特集1「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2> '94 12月発行760円(税込)

■特集1「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3> '95 4月発行760円(税込)

■特集1「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン
●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2「ゲームスクールの実態」

<Vol.4> '95 7月発行760円(税込)

■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」

<Vol.5> '95 9月発行760円(税込)



■特集1
「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか
■特集2
「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6> '95 11月発行760円(税込)



■特集1
「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか
■特集2
「裏ソフトの『濃密』な生態」

<Vol.7> '96 1月発行760円(税込)



■特集1
「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか
■特集2
「決着!?　サターンvsPS」

<Vol.8> '96 3月発行760円(税込)



■特集1
「スクウェア幻想の真実」
●FFVIIPS参入の衝撃！　ほか
■特集2
「今が旬の制作者たち」

<Vol.9> '96 5月発行760円(税込)



■特集1
「胎動…アドベンチャー」
●バイオハザード
体験する「恐怖」の可能性　ほか
■特集2
「ユーザーとメーカー　存在の示すもの」

<Vol.10> '96 7月発行760円(税込)



■特集1
「ゲームは誰が作っているのか」
●私たちは誰を評価すればいいのか
ほか
■特集2
「徹底！シューティングゲーム」

<Vol.11> '96 9月発行760円(税込)



■特集1
「どこまで出来る!?
NINTENDO64」
●N64　発売が意味するもの　ほか
■特集2　「デザインするゲームたち」

ゲーム批評Vol.11号プレゼント当選者発表!!

対談記念サイン色紙（3名）

愛知県　藤田　悦子
東京都　望月　信吾
東京都　小不動郁恵

ゲーム批評Vol.11表紙テレフォンカード（30名）

北海道　司口ゆうこ
　　　　野口　剛輔
　　　　西田　純一
　　　　阿部　　毅
新潟県　遠藤　直美
埼玉県　宮崎　由暁
　　　　白田　隆蔵
千葉県　香取　　仁
　　　　南　　昌子
　　　　山田　朋奈
東京都　滝波　裕子
　　　　増田　和弘
　　　　中村　和彦
石川県　高橋岐美代
静岡県　折井　　宏
　　　　小栗　康哲
愛知県　高梨　康治
　　　　近藤　敏彦
佐賀県　川原　克彦
大阪府　古川　　航
　　　　平井　孝尚
　　　　中元　亮司
兵庫県　山田　祐輔
　　　　黒岩　美樹
広島県　中田　智志
島根県　安部　美里
高知県　藤本　將景
福岡県　松永　基輝
徳島県　福原　　聡
熊本県　長野　優子
（敬称略）

なお、当選品の発送は11月29日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし、'97年1月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意ください。

隔月刊 ゲーム批評

ゲーム批評Vol.12
第3巻 第8号通巻第15号
1996年11月30日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集長　斎藤亜弓
副編集長　小野憲史
編集部　古庄浩二
松井　真
高橋巨樹
アートディレクション　石井敏昭
デザイン　金子　健
柘植節子
亀尾裕次
販売営業　長谷川安次
Special Thanks　brahman co,ltd.
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区新富1-15-4
アルファ新富ビル5F
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208
禁無断転載
© MICRO DESIGN
Printed in Japan
ISBN4-944000-47-2

次回
『隔月刊 ゲーム批評Vol.13』は
1月31日発売予定

EDITORS' ROOM

編集部から

西原理恵子さんの「ぼくんち」の1巻が遂に発売されました。私は西原さんの作品はみんな好きですが、その中でもこの「ぼくんち」は最高傑作ではないかと思っています。ちょっとおおげさな言い方になってしまいますが、こんなにリアルに「人」というものを描ききっている作品はナカナカないです。それで、こんなにあたたかい作品も…。超オススメです。小学館から絵本タイプの単行本で出てます。探してみてください。要必読だよ!!（斎藤）

みんなの憧れトマト不動産。編集部のある新富界隈に、一見して東京オリンピック当時に建てられた様なボロいアパートがあります。編集部の仮眠室代わりに皆で契約しようなどと冗談混じりに話しているのですが、なにしろ東京駅まで自転車で5分の好ロケーション。個人的にはすぐにでも引っ越してきたいと思っている今日この頃です。（小野）

ススワロウテイル観ました。よかったっす。あそこが、ここがといいシーンがいっぱい。この本が出る頃まだやってるかどうか分からないけど絶対観た方がいいです。あんまり気に入ったので、CHARAはそんなに好きじゃないのにYEN TOWN BANDのCDすぐに買ってしまいました。この号の編集作業のBGMとして大活躍でした。（古庄）

ゲーム批評の替え歌！「女神異聞録ペルソナ」のサトミタダシの曲でどうぞ。「おバカなソフトを体験するなら悪趣味ゲームと洋ゲーナウ／ゲーム業界いろいろ論じるソフト批評と特集だ／わびん日記にデラックス／街で見かけたゲーセン事情／疲れた時はひまわり地獄で／ハガキを送ろう読者ページ／ゲーム楽しむみんなの味方／ぼくらの街のゲームひ・ひょ・お～」（松井）

お知らせです。①今月発売した「絶対内定'98」（マガジンハウス刊）のゲーム業界志望A大T君は実は僕です。学生の視点で、精一杯に二十一世紀のゲーム業界を語っています。良かったら読んで見て下さい。②12月より営業にまわります。ゲーム批評コンビニ流通に向けて頑張ります(笑?)。P.S.愛知の皆さん就職活動頑張って下さい。では、いつか、また。（高橋）



隔月刊ゲーム批評 Vol.13 FEBRUARY 予告

第1特集
年末発売ソフト大特集!!
ソフト批評スペシャル2!!

11号で評判の良かった「ソフト批評スペシャル」。再びその声に応え大特集。ゲーム批評の原点は作品批評だ!!

エネミー・ゼロ／アーク ザ ラッドⅡ／クロックタワー2／リグロードサーガ2／アンジェリークSpecial2／バーチャコップ2／電脳戦機バーチャロン／ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…／ワンダープロジェクトJ2〜コルロの森のジョゼット〜／マリオカート64／新スーパーロボット大戦／パラッパラッパー／BELTLOGGER9／プリクラ大作戦／レイジレーサー／ToPoLo／WIPEOUT XL／ポケットモンスター青／スーパードンキーコング3 謎のクレミス島／ミニ四駆シャイニングスコーピオン〜レッツ&ゴー！〜／ウォーザード／ストリートファイターEX／ウォークラフトⅡ／QUAKE／ミニゲーム特集／パズルゲーム特集／おやじゲーム特集／通信ゲーム特集　他

第2特集
今、感じている漠然とした問題たち
ゲーム業界、不安の真相

今、ゲームは売れると言われている。他業種からの参入が相次ぎ、各マスコミでもゲームの話題は尽きない。新世代機バブルともいえる現在、外から見たゲーム業界はとても華やかである。だが、今業界の中には言いしれぬ「不安」が存在するという。業界内の人間たちが口を揃えて訴える不安の真相とは…。そしてその問題点とは。

業界につきまとう「不安」の構図／粗製乱造、弱小メーカーの悲哀／コンビニ流通に喘ぐ問屋たち／どうする任天堂、初心会の行方／サターンの苦境／低年齢層ゲーム離れ ゲームは本当におもしろい？／移籍開発者覆面座談会／メーカー座談会 ゲーム雑誌インプレッション／バグと仕様。どぅーなってるの!?他

連載陣も絶好調!!
次回「隔月刊ゲーム批評」は **1月31日発売予定**

※予告内容は都合により変更になる場合がございます

ゲーム批評 1996 DEC 総力特集 注目メーカー全特集 Vol. 12

平成8年11月30日発行第3巻第8号通巻第15号 発行人:武内静夫 編集人:小泉俊昭 発行所:マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区新富2-4-5 TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。
（ゲーム批評編集部）



定価760円(本体738円)

ISBN4-944000-47-2 C2076 P760E

キリトリセン

POST CARD



104-□□

東京都中央区新富1－15－4
アルファ新富ビル5F

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.12アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　　　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

どんな記事が読みたいですか？

この本を購入した理由

あなたが好きなゲーム音楽を教えて下さい

あなたの経験したバグ体験を教えて下さい

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン